새 천년 이끄는 프리미엄 비디오 게임전문지

GAME POWER

게·임·파·워

5

MAY 2000



본지 특종

국내 제작 비디오게임 제 1호!

PS 「오타쿠 크라이시스」

파워특보

- □ PS 『파이널 판타지 9』
- ■ PS 「SD 건담 G 제너레이션 3」
- □ PS2 『RED』
- □ PS2 『아머드 코어 2』
- □ DC 『엘도라도 게이트』
- □ DC 『그란디아 2』

PS 2 Vs. X-BOX

완전공개!

궁금했던 PS의 겉과 속을 확실하게 알려드립니다

플레이스테이션 2

마이크로 소프트가 준비하는 비장의 게임기

그것이 알고 싶다 MS의 비디오 게임기 X-BOX

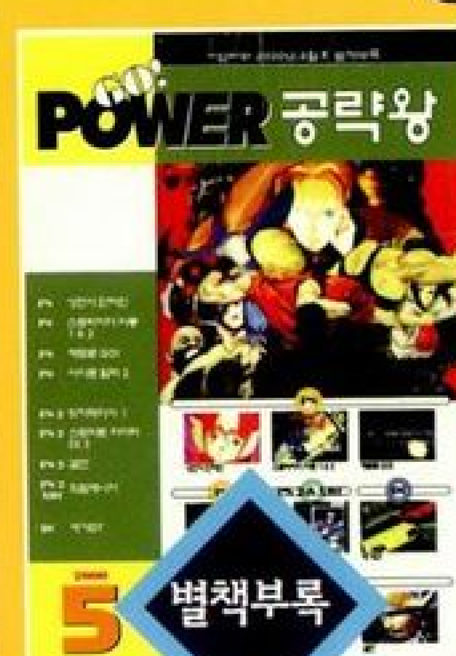


부수공사기구 한국ABC가입

© NAMCO

ISSN 1227-7177

★★★★★ GO! POWER 공략왕



별책부록

PS	성전사 단바인
PS	스트라이더 비룡 1&2
PS	제트로 GO!
PS	사이폰 필터 2
PS 2	릿지레이서 V
PS 2	스트리트 파이터 EX3
PS 2	결전
PS 2&ARC	드럼 매니아
DC	세가GT



거울전쟁
Evil Force
세계의 모습을 뒤바꿀 수
있는 마법의 거울로 인해 전쟁의
소용돌이가 휘몰아친다…
실시간 전략시뮬인가? 아니면 RPG인가?
엘엔케이 로직 코리아
L&K
Logic Korea
MIRRORWAR
서울시 서초구 서초동 1304-2 영신BD TEL : 3481-9270 FAX : 3481-9610


드디어 출시!!
3CD
드로이얀 2 : 절대군주
DROIYAN II
ABSOLUTE MONARCH
조금쯤은 내가 진심을 보이도록 해줘! 마지막일지도 모르니까...
발매원
E2 SOFT
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!!(02-3142-6886 / www.e2soft.com)



아직도 이 게임을 모르십니까?

간편한 인터페이스와 깔끔한 그래픽은 내 오감을 만족시키기에 충분했다.
박양준(madduck_kr@yahoo.co.kr)

이 게임을 하려는 분들께 충고 한마디 해주고 싶다.
드로이얀 2에 나오는 모든 동영상은 꼭 보라고....
동영상을 다 보지 않고는 게임을 끝냈다고 할 수 없다...
김양현(bookhan@unitel.co.kr)

영화인지 게임인지 구별을 할 수 없을 정도로 스토리가 좋다.
이형인(lee1307@hanmail.net)

'제가 약 6개월을 기다린 보람이 있구나!!' 라는 생각이 들 정도로 좋았어요
백승현(eggbox@edunet4u.net)

드로이얀 2를 해보고 우와~~ 하는 감탄사를 말로 표현할 수가 없었습니다.
익명(SHIN1919@HITEL.NET)

우리나라의 대표적인 게임은 드로이얀과 창세기전이라고 감히 말하고 싶다.
피시영(21psyboom@hanmail.net)

어디선가 들어본 듯한 친근한 성우들의 목소리,
화려한 3D 입체 음향 효과. 어디하나 나무랄 데가 없는 게임이다.
손경락(shon9899@hanmail.net)

드로이얀 2를 안해보신 분들은 모르시겠지만 드로이얀 2의 가드캐슬과 화염방사기로
적들을 죽이는 재미는 해보신 분들만이 느낄 수 있습니다.
최종윤(y2000k@ppp.kornet.net)

이 외에도 많은 분들이 소감을 보내주셨습니다.
지면상 다 실어드리지 못해 죄송합니다.
그리고 소감을 보내 주신 분들께 감사 드립니다.

또 하나의 신화가 시작됩니다!!





16인이 즐길 수 있는 무료 배틀서버, 헌터넷 지원

개발원 KRGSOFT

KRG소프트(02-322-2008)



절찬리 판매중!!
무료 배틀 서버 지원
국산 전략시뮬
삼국통일
대륙을 꿈꾸며
후회할까···?
SBS CF, iTV, EBS TV,
중앙일보, 동아일보, 매일경제에서 소개
새로운 멀티플레이를 찾고 계십니까?
여기 삼국통일을 「E2 NET」에서 즐길 수 있습니다.
게임뿐만 아니라 한글 채팅도 즐기세요.
빠른 속도, 쾌적한 환경!
망설이지 마십시오.
후회 NO!
디지틀조선일보
한솔M.com배
게임랭킹 결정전 종목선택
(2월 27일 결승전)
PBL배 종목선택
투니버스 게임중계 실시
그외 다수 게임 경진대회에서 종목선택
이벤트 정답자
부두3카드 당첨자
변영준 / 전라남도 보성군.읍 주보리 신영아파트 195-1
무선마우스 당첨자
이용천 / 부산광역시 서구 아미동2가 77-1번지 3통3반
임억천 / 전라북도 전주시 삼천동 광진공작아파트 5동 208호
김희상 / 대전시 중구 중촌동 현대아파트 104동 803호
곽용호 / 대구광역시 달서구 월성동 영남아파트 103동 507호
이두환 / 부산시 사상구 보라3동 주공아파트 114동 1505호
주도환 / 서울시 마포구 합정동 433-34
남정호 / 서울시 종로구 소격동 소격아파트 207호
김도균 / 경상남도 김해시 대성동 430-1 영오빌라 B동 101호
김창선 / 경기도 분당시 야탑동 339 현대아파트 831동 505호
당첨되신분들은 3월 20일까지 E2 SOFT로 확인전화 주시기 바랍니다. 기간내 전화확인이 안되면 다른 응모자에게 행운을 드립니다.
확인전화시 전화번호와 변경된 주소, 배달일자를 확인바랍니다.
● 고구려·백제·신라 3종족 전투
● 프로 성우들의 드라마틱한 목소리 연기
● 마법과 전략의 조화
● 서로 다른 생산체계
● 삼국통일 전용 무료 배틀서버 제공
● 겁나게 재미나는 3국의 사투리 목소리 옵션
● 게임 속으로 빨아들이는 싱글 미션 시나리오
● 쉴틈없는 박진감 넘치는 넷트 플레이
추가 제작에 또 추가 제작!!!
여러분의 폭발적인 성원과 사랑에 감사드립니다.
1.02버전 패치를 E2 홈페이지에서 받으세요.
발 매 원
E2 SOFT
E2 NET
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!
(02-3142-6886 / www.e2soft.com)
개 발 원
up2date
UP-TO-DATE Entertainment.


무료 배틀서버 E2-NET 지원
ABALON studio
ABALON STUDIO
www.abalonet.com
TEL : (02)335-2845
FAX : (02)335-2846
DISPEL
'디스펠' 프리스타일 롤플레잉 게임
'DISPEL'
FREE STYLE ROLE PLAYING
© 2000 ABALON STUDIO ALL RIGHTS RESERVED
© 2000 아발론 스튜디
자신만의 캐릭터를 만드는 인물창조 시스템,
정통 RPG와 액션 RPG의 새로운 만남.
개발원 / 발매원
E2 SOFT
E2 SOFT는 항상 좋은 게임만을 제공합니다!
(02-3142-688 / www.e2soft.com)
E2NET

• 제우미디어 •
「파워진 게임 마스터북」 시리즈

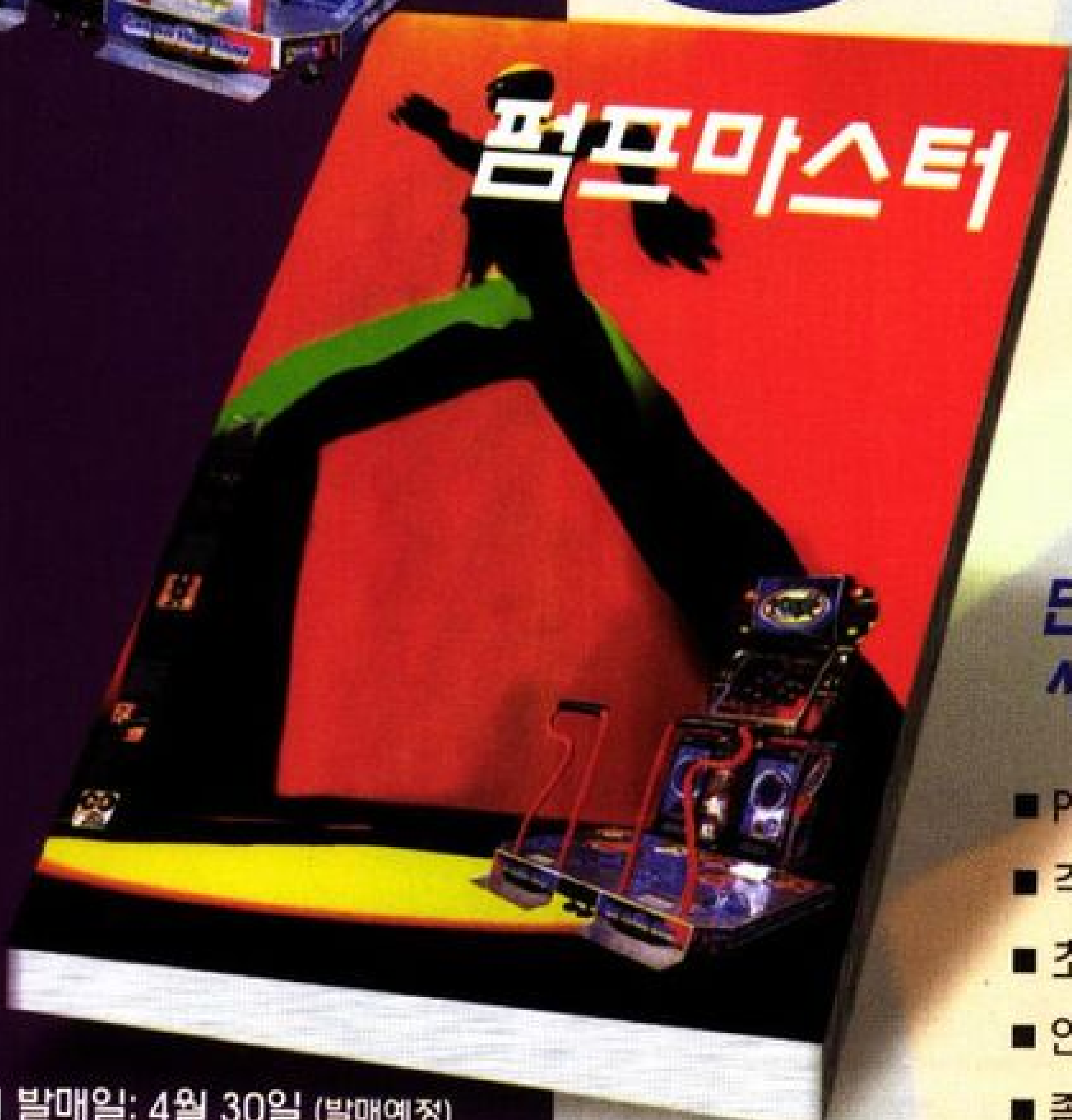


남들과 똑같다면 진정한 펌피(Pump People)가 아니다!!!

펌프 마스터

완벽 가이드북

이제 당신만의 개성을 표현할 때!!!



스탭 좀만 밟는다고 펌프를 잘하는 것은 아닙니다.
자신만의 개성 연출을 위한 완벽가이드!!!

당신은 수많은 갤러리들의 환호를 받으실 수 있습니다.

댄스게임 「PUMP IT UP」 업소용 퍼스트, 세컨드 PC용 퓨전, 전 시리즈가 이 한권에!!

- PC용 펌프, 설치부터 활용까지 완전 분석
- 각 노래별 족보 완전공개
- 초보자도 따라하기 쉬운 설명
- 언제라도 보기 쉽게 만든 핸드북 식 구성
- 좀더 폼 나는 퍼포먼스 완벽소개
- 각 동작을 알기 쉽게 사진으로 설명
- 올 칼라판 제작

펌피럽 완벽 가이드 북!! 펌프 마스터!!

- 발매일: 4월 30일 (발매예정)
- 값: 10,000원 (예정)
- 문의: 02-3142-6848

이거 보고도 고수 안된다고?

파워 DDR

이 책에는 낯선 여성과 대화하는 법에 대해서는 실려있지 않습니다

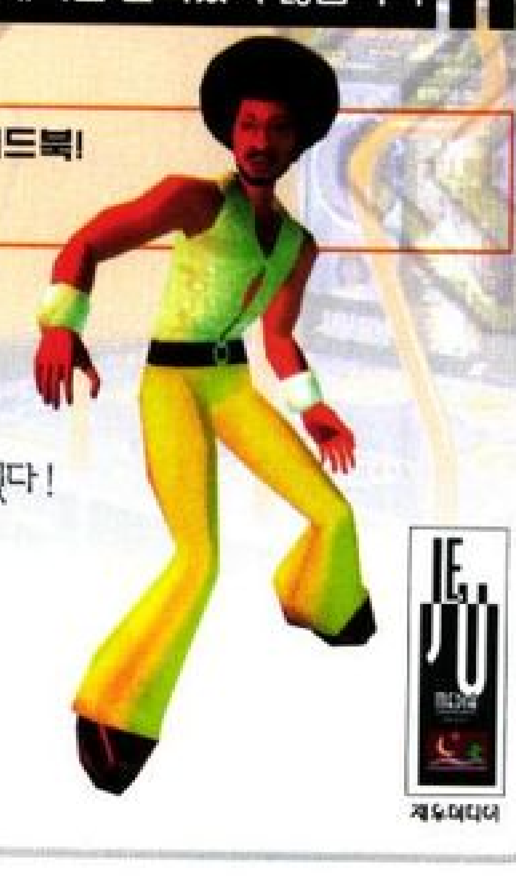


PC용 + 플레이스테이션용 + 오락실용 DDR 종합 가이드북!
기종별 퍼포먼스 고수 되기!!



내 삶의 보람은 DDR
다이어트와 스트레스를 동시에 해결한다!
당신도 수많은 갤러리 속에서 현란한 몸짓을 선보일 수 있다!
이 책을 통해 이 모든 것을 얻으시길 바랍니다!

'당신은 DDR 고수잖아!' 라는
시기어린 목소리가 듣고 싶어졌습니다!



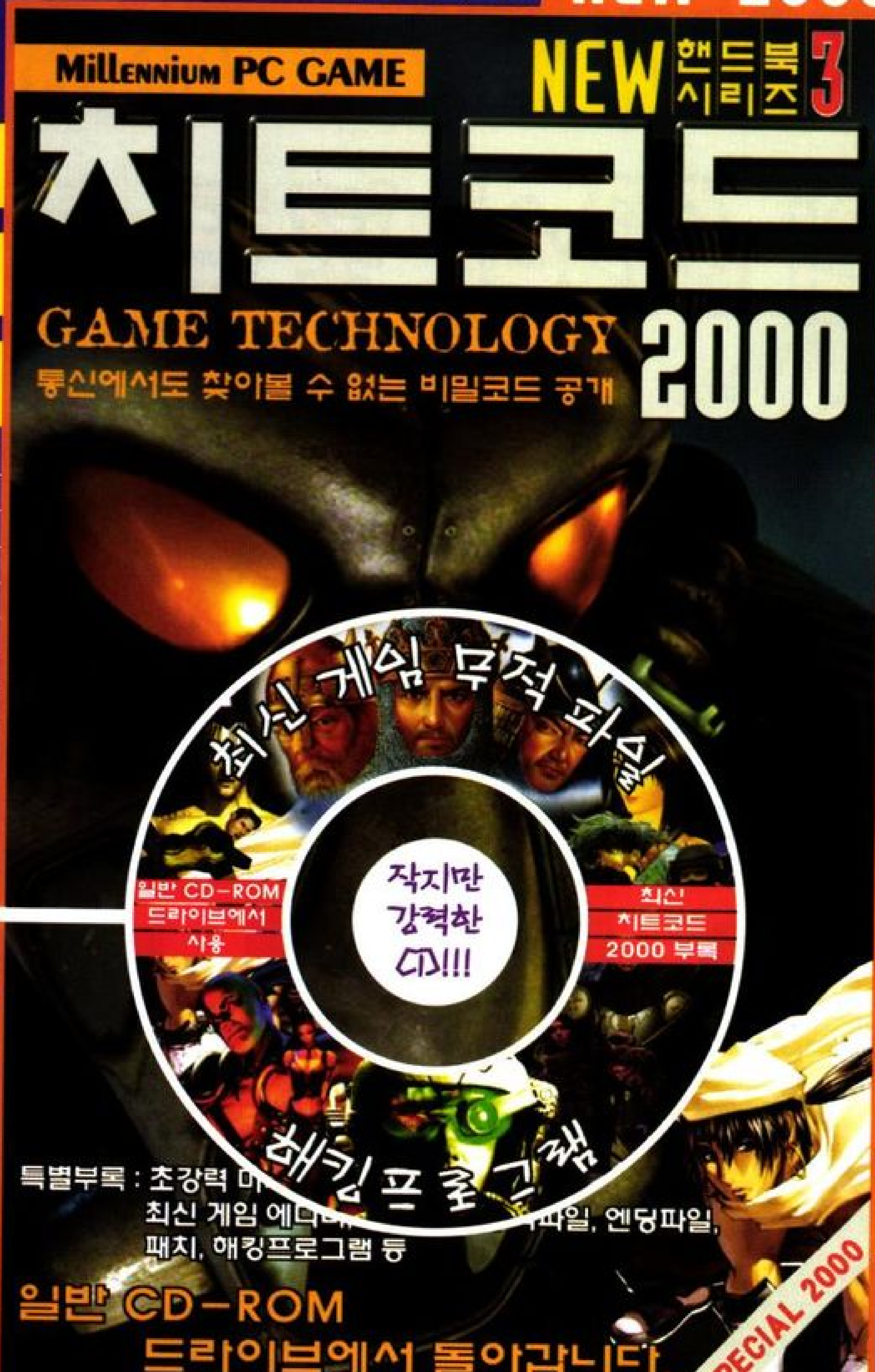
- 발매일: 발매중
- 값: 8,500원
- 문의: 02-3142-6841

JE JU media
제우미디어



최고 인기 머그 게임들이
한장의 CD에 모두 모였다
바람의 나라
The Kingdom of the Winds
Dark Saver
바람의 나라
리니지
다크세이버
Loading
Legend of
DARKNESS
영웅문
어둠의 전설
스타체이스
ELANCIA
일랜시아
신청방법
PC 통신은 '01411/01412'로 접속하여
인포샵 'champ'로 신청하는 방법과,
천리안/하이텔/유니텔에서
'go powerz'로 신청하는 방법이 있습니다.
전화는 'ARS 700-9077'로 연결하여
'머그 게임 접속 CD 무료 신청' 코너에
신청하시면 무료로 CD를 우편 발송해
드립니다.
·주·제우미디어

치트코드 3가 새로 나왔습니다!! NEW 2000



누구나 인정하는

게임 부문

베스트셀러 No.1

- 최신 인기 게임의 비밀 무적키 공개
- 통신에 공개되지 않은 비밀키 공개
- 게임 해킹, 에디팅 기법 공개
- 유명 게임 무적 세이브 파일 제공
- 게임 해킹, 에디팅 도구 제공
- 최신 게임 패치프로그램 제공
- 찾기 쉬운 사전식 배열
- 아주 유용한 팁도 수록

3

매우 작습니다.

그러나, 매우 강력합니다!

JEJU MEDIA

제우미디어

이 한권의 책이

당신을 게임 강자로

만들어줍니다.



최신 인기 PC 게임 치트코드 핸드북 시리즈 3

눈부신 은색 금속, 크롬 처리된 뉴밀레니엄 특별 한정판

작고 귀여운 미니 CD-ROM

그러나 기능은 무시무시 합니다!

- ▶ 시간이 없거나 게임 엔딩을 더 빨리 보고싶을 때, 이 한장의 미니 CD-ROM이 해결해줍니다.
- ▶ 게임 치트에 꼭! 필요한 트레이너, 무적 세이브 파일엔딩 세이브 파일, 게임 에디터, 최신 게임 패치, 해킹 프로그램이 미니 CD-ROM에 꽉꽉! 채워져 있습니다.
- ▶ 이 미니 CD-ROM은 매우 특별한 사이즈로 CD만으로도 소장 가치가 있습니다.

이 책이 필요한 사람

시간에 쫓기는 학생, 직장인
엔딩을 못보는 초보자
게임 해킹과 에디트를 배우고 싶은 사람
자녀 대신 하는 부모님
게임은 많은데 시간이 없는 사람
게임에 있어 박사가 되고 싶은 사람
게임에 숨어있는 보너스 하고 싶은 사람
게임에 관해 강자가 되고 싶은 사람
게임 때문에 스트레스 받는 사람

매진된 곳이 많습니다!

아래 총판으로 문의해보세요!!

서울지역 강남 영풍서적 (02)554-3784 강동 도서 (02)471-2044 구로 대영서 (02)684-7199 도봉 생각서 (02)983-3900 동대문 지선 (02)245-3686 용산 전쟁서 02-326-1866 서초 금박 (02)534-9075 송파 경락서 (02)416-5101 중구 수송서 (02)272-0803 성동 성지서 (02)457-2891 영등포 자영서 (02)847-8702 관악 영우서 (02)816-1788 서대문 역전서 (02)357-6045 종로 경북서적 (02)737-3491 강서 명문도서 (02)697-7995 동작 관악서 (02)823-5121 경기지역 안산 (주)인광서적 (032)884-0801 부평 문영도서 (032)627-9350 부천 역서 (032)663-6467 김포도서 (0341)987-2013 성남 한생도서 (0342)715-0066 수원 동원도서 (0331)241-6300 광명 광명서 (02)897-6773 일산 대일종판 (0344)977-4428 안산 문일서적 (0345)402-3674 안양 진솔도서 (0343)468-7451 의정부 책뜰도서 (0351)876-6304 평택 진영서 (0333)667-8555 남경서적 (0336)637-2337 구리 지구서적 (0346)551-0306 경북지역 경주 동국서적 (0561)772-4108 구미 명신서점 (0546)463-6100 김천 홍동신 (0547)434-5897 대구 영남도서 (053)423-9193 대구 제일도서 (053)421-8958 대구 경북서적 (053)428-3200 상주 계림 (0582)535-2377 안동 중로 (0571)855-5959 영주 대원 (0572)632-8590 점촌 동명 (0581)555-3547 포항 역자서점 (0562)273-1534 경남지역 울산 녹수 (0522)249-4275 진주 생미 (0591)755-3991 충무 통영 (0557)643-5785 부산지역 경제동아서방 (051)895-4841 부산(남구)조선 (051)756-2727 부산(북구)화목 (051)327-0154 부산(서구)진흥 (051)466-9386 부산 현대서 (051)467-8011 충북지역 제천 경북 (0443-647)3816 청주 생각서적 (0431)260-9472 충주 문학서 (0441)847-2819 충남지역 논산 보문 (0461)732-3156 대전 정음서 (042)254-6799 천안 학성서적 (0417)551-3073 강원지역 강릉 영동서적 (0391)645-3361 삼척 영동서 (0397)572-4959 속초 동아 (0392)632-1555 원주 월간종합 (0371)731-8424 춘천 경북서점 (0361)241-2015 전남지역 광주 삼일 (062)225-1349 순천 일광서점 (0661)752-4414 여수 대양서적 (0662)662-2111 목포 연대서적 (0631)244-2711 전북 제주지역 익산 문영당 (0653)855-1912 전주 세림 (0652)284-9884 제주 광장서점 (064)732-1234 군산 군산서적 (0654)471-5188

서점에 있습니다!

값 : 9,900원 / 구입문의 : 3142-6841

전국 게임 매니아의 만족! 대만족!

통신판매전문

도 · 소매 판매합니다

- 개업상담환영
- 게임소프트 희귀종을 구해드립니다

각종 게임기와 소프트를 구하기 어려우세요?
전화만 주세요

PS2 예약 판매중

각종 게임기 고가매입

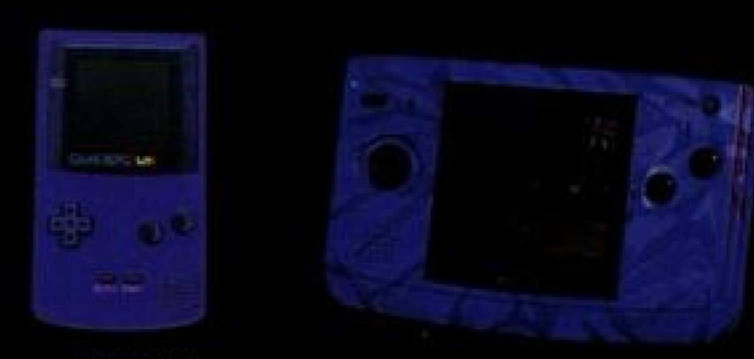
취급품목

PS, DC, SS, N64, SFC
슈퍼 알라딘보이, 미니컴보이 칼라
네오지오 포켓 칼라, 원더스완, 네오지오 FX

※ PS용 비디오 카트리지 특가판매
※ 네오 CD, 듀오



포켓 스테이션



미니칼라

네오포켓

★ P.S., 컴퓨터, 댄스 댄스 전용 발판 최저가 판매

★ 드림 캐스트 소프트 전문 P.S, S.S, S.F, M.D

게임백화점

TEL (02)393-2463

- 예금주: 최미화
- 계좌번호 국민은행: 340-24-0032-832
  우체국: 010033-0150212

게임시티

TEL (02)479-1770

- 예금주: 김명숙
- 계좌번호 국민은행: 403-21-0731-900
  조흥은행: 307-04-214991

• 제우미디어 •
「파워진 게임 마스터북」 시리즈



■발매일: 전국서점 발매중
■값: 14,500원

아름다운 이야기, 아름다운 선율 가슴 뭉클한 「오리지널 사운드 트랙 음악 2CD」가 포함된 공식 완전 공략집

창세기전 3

완벽 가이드북

패치파일 + 배경음악CD + 창세기전의 일러스트(미공개 컷 포함)

소프트맥스 정식인증

더 이상 숨겨진 비밀은 없다! 직업과 어빌리티 완벽공개!
창세기전 3의 궁금증을 속시원히 풀어줍니다!

친절하고 상세하게 누구나 알 수 있도록 꾸몄습니다!

* 창세기전 3 스크린 세이버 5종
* 창세기전 3 모든 일러스트 파일 (미공개 컷 포함)
* 최신 패치파일 수록

창세기전 3 오리지널 사운드 트랙 중 47곡 전곡수록 게임음악 2CD 시중가 2만원 전원증정



초판매진!



■발매일: 전국서점 발매중
■값: 10,000원
(15일 무료이용권 포함)

레벨 50 최고수가 되는법! 다른 가이드는 필요 없다

「최신」 리니지

완벽 가이드북

NC SOFT 인증

게임 입문부터 각 종족 레벨 50 최고수까지
속성으로 키우고 싶다면 망설이지 마십시요!

리니지 강자로 가는
가장 빠른 길을 안내해 드리겠습니다



「제우미디어」 발행 「리니지 가이드 북」을 찾으세요!

초판매진!

리니지 15일 무료이용권 전원증정!



■발매일: 전국서점 발매중
■값: 9,800원

너무나 아름다운 사랑이야기, 그 감동을 100% 그대로 전달 받고 싶지 않습니까?

PC용 파이날 판타지 8

완벽 가이드북

FINAL FANTASY VIII

스퀘어 소프트 인증 공식 가이드북

SQUARESOFT

스퀘어 소프트가 파이날 판타지 8편의 감동을 그대로 전달해드리기 위해
대한민국에서 제우미디어 1개 출판사를 선정,
「파판 8 공식 가이드북」 제작사로 인증했습니다.

파이날 판타지 8은 예술입니다.
약속대로 그 감동을 120% 전달해드리겠습니다!!

절찬판매중!

© square soft

■문의: 02-3142-6841

제우미디어

경품이 끝내주는~ n세대 매거진





♣ 문제를 풀어 응모하시는 분 중
2명을 추첨하여 'DDR 플스용'을,
선착순 20분께 '로또 네모네모 5월호'를 보내드립니다.

응모마감 : 4월 20일
당첨자 발표 : 게임파워 5월호
보내실 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
'네모네모 파워진 이벤트' 담당자 앞 우:121-160

상품타기 이벤트

다음 로직의 정답과 관련있는 게임은 무엇일까요?

① 슈퍼마리오 ② 세균맨 ③ 드래곤볼

GAME POWER 2000년 5월호

Column clues (top to bottom, columns 1–15):

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1 8	7 2	4 3 1	3 1 1 2 1	3 3 3 2	4 3 1 3	12 1	8 1 3	4 2 3 1	3 2 1 3	3 1 3 1	5 1 2	4 5 1	5 2	7 2

Row clues (rows 1–15):

Row	Clue
1	2 9 1
2	14
3	14
4	3 4 4
5	3 1 2 1 4
6	2 8 2
7	2 5 1
8	1 3
9	1 1 1 1
10	1 11
11	1 1 1 1 1 1 1 1
12	1 8 1
13	1 1 1 1 1 2 1
14	1 8 2
15	2 2

네모네모 풀이법

법칙1) 지정된 숫자는 반드시 연속해서 칠해야 한다.
법칙2) 반드시 숫자와 숫자 사이는 한 칸 이상을 띄어야 한다.
법칙3) 칠할 수 없는 칸은 반드시 ×표를 한다.
법칙4) 앞에서와 뒤에서 칠했을 때의 교집합을 찾는다.

◆ 숫자가 하나 있는 경우 :

가로 전체가 15칸이고 가로행에 숫자 11이 하나 있을 경우 앞에서부터 11칸을 칠했을 때와 뒤에서부터 11칸을 칠했을 때 중복되는 칸(가운데 7칸)을 칠한다.

◆ 2개 이상 있는 경우 : 5와 7이 있을 경우

앞에서부터 5칸 칠하고 한칸 띄고 7칸 칠한 후, 뒤에서부터 다시 7칸 칠하고 한칸 띄고 다시 5칸을 칠한다. 이 때 두번다 칠해지는 교집합 부분이 확실히 칠해질 수 있는 칸이다. 하지만 겹쳐지더라도 서로 다른 숫자에 겹쳐지는 것은 제외된다.

◆ ×표 할 수 있는 칸은 확실하게 표시해 둔다.

8이란 숫자가 하나 있는데 총 15칸 중 3번째 칸과 9번째 칸만이 칠해져 있을 경우에는 사이의 5칸을 모두 칠할 수 있다. 이 때 총 7칸이 되므로 좌우 한칸씩만 남겨두고 모두 ×표를 할 수 있다. 좌우 한칸은 나머지 한칸이 어느쪽에 칠해질지 모르므로 남겨둔다.

(자세한 해법 설명은 [로또 네모네모] 참조)

「파워진 게임 마스터북」 시리즈



누구나 들어올 수는 있습니다. 하지만 누구나 살아남을 수는 없습니다.

4월 15일부로 울티마 온라인 대륙이 크게 바뀝니다

「최신」 울티마 온라인

완벽 가이드북 II

약육강식의 대륙 브리타니아!!!

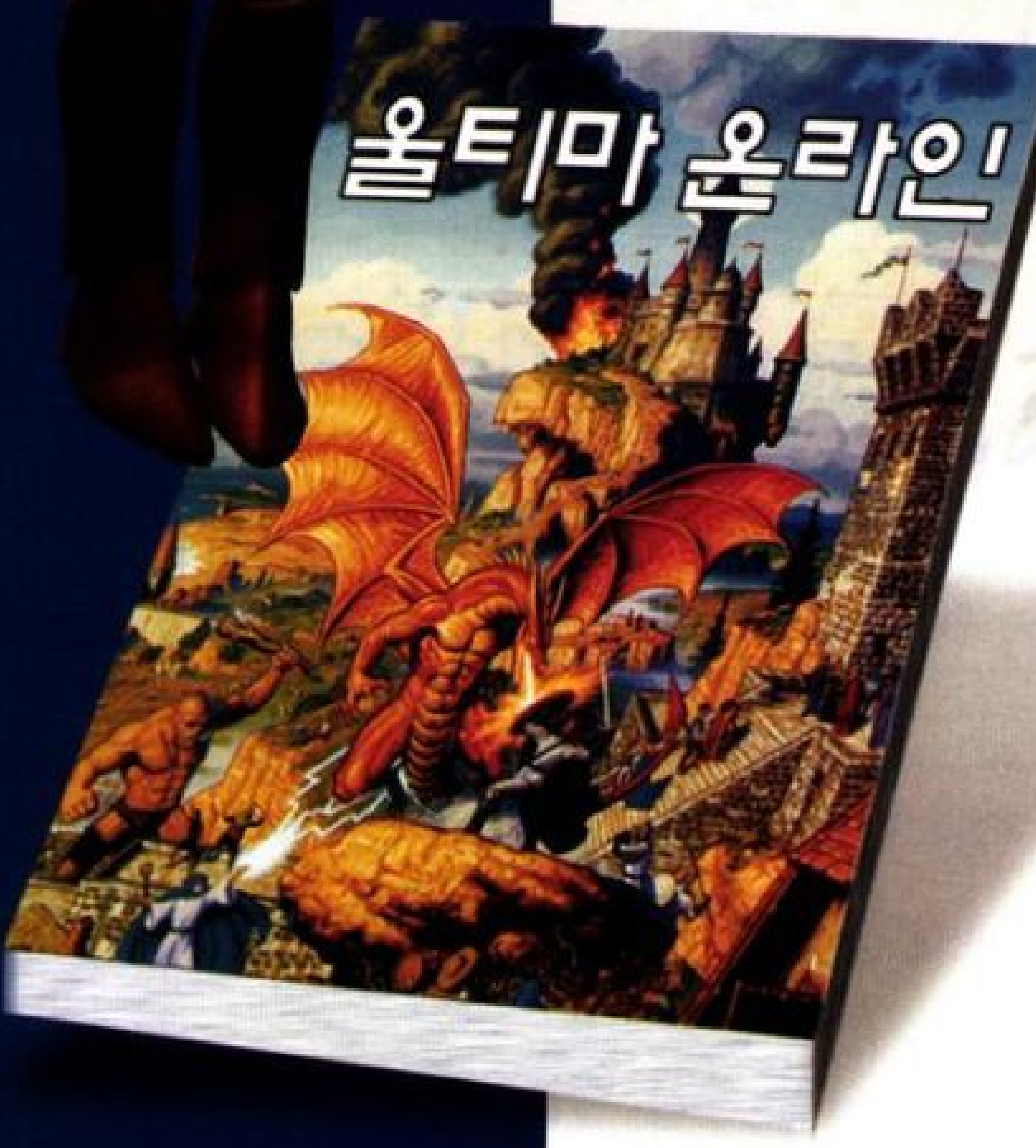
울티마온라인은 게임입니다.

그러나 이것은 또 하나의 현실입니다.

이 한권으로 울티마온라인 세계를
200%이해 할 수 있습니다.



최신판
울티마 온라인 세컨드 에이지
완전 가이드북!!



울티마 온라인 필수 생존 비급!!!

- 설치부터 서버계정까지 상세 설명
- 기본조작법부터 응용, 활용단계 까지 자세히 풀이
- 49개의 기술 철저 분석
- 15개의 직업별로 단계적 설명
- 각 대륙의 특징과 던전, 몬스터, 그림으로 완전해부
- 울티마 온라인 생활에 필요한 각종 팁 쉽게 설명
- 부기, 방어류, 마법 등 각종 아이템정보 총 망라

- **발매일: 4월 30일** (발매예정)
- **값: 10,000원** (예정)
- **문의: 02-3142-6848**

제우미디어

2000 아디다스컵
4대4 유소년 축구대회



참가구분
초등부, 중등부, 여자부(초등부)

참가신청
전국 아디다스 대리점에서 참가신청서 교부 및 접수
신청기간 : 2000. 3. 27(월) ~ 4. 17(월) (각 지역별 선착순 마감)

대회기간
4월 23일 ~ 6월 11일

참가비
팀당 60,000원 (참가신청서 제출시 납부, 기념 티셔츠 증정)

시상내용

대회	순위	시상내역	
		초등부	중등부
전국결선	1위	일본 코어버 코칭스쿨 연수경비	100만원 상당의 아디다스 상품권
	2위	70만원 상당의 아디다스 상품권	
	공동 3위	50만원 상당의 아디다스 상품권	
	베스트 드레서	20만원 상당의 아디다스 상품권	
예선대회	각 지역예선 통과팀	20만원 상당의 아디다스 상품권	

※ 여자부 별도 시상
※ 지역예선 통과팀은 전국결선 출전경비 제공 (서울지역 예선 통과팀은 중식 제공)

팀구성
6인 1팀 (선수 4명, 후보 2명, 골키퍼 없음)

문 의
· 전국 아디다스 대리점
· 2000 아디다스컵 4대4 유소년 축구대회 대회본부
전화 : (02) 520-2551, 520-2552, 3474-1022
팩스 : (02) 522-9002
홈페이지 : www.intermaxad.com/adidas4v4
※ 자세한 사항은 각 대리점에 비치된 참가신청서 참조

주최 및 주관
· 주최 : 아디다스 코리아
· 주관 : 인터막스애드컴



협 찬
EA SPORTS · 맥도날드 · POWERADE

EVENT 1 일본 4대4 선발팀 초청경기
전국 결선대회시 일본 4대4 선발 2개팀 (도쿄, 오사카)을 초청하여 경기를 합니다.

EVENT 2 FIFA 2000 게임왕 선발대회
EA KOREA와 공동으로 FIFA 2000 게임왕 선발대회를 동시 개최합니다.

EVENT 3 프로축구선수 싸인회
서울 개막식에 오시면 아디다스가 후원하는 프로축구선수 싸인을 받을 수 있습니다.

편가르기 싸움 재개되다?

언제부터였을까? 하드웨어 메이커들이 독자적인 하드웨어를 만들어 낸 후부터일까? 아니 그보다 더 오래 전의 일일 것이다.
그렇다면 애플과 MSX의 시절부터? 호환이 되지 않는 기종, 그 사용자간의 의견 대립은 무척이나 그 역사를 길게 가지고 있는 듯하다.
물론 이것은 게임기 혹은 게임용 하드웨어가 이 세상에 등장하고 나서 새롭게 발생한 대립은 절대 아니다. 내가 가진 것이 우수한 것이었으면 하는 마음, 남의 것보다는 내 것이 더 좋았으면 하는 바램은 비단 게임기를 통해서만 표현되는 것은 아닐 것이다.
우리나라는 좋은 나라이고 외국은 오랑캐, 우리집은 양반혈통이고 이웃집은 상놈의 자식….
알게 모르게 우리 삶 속에 배어있는 이 사고방식이 최근 들어 다시 한번 두드러지고 있다.
주로 PC 통신의 게시판을 통해 그 모습을 접할 수 있는 이 싸움은 비디오 게임기의 세대가 발전함에 따라 좀더 세련된 모습을 갖추어 가고 있다. 초기 전쟁에서 사용되던 '내 게임기는 음악이 멋있게 나와. 색깔이 더 많이 나와' 등의 문장들은 기술의 발전과 더불어 좀 더 세련된 형태, 즉 '초당 몇만 폴리곤을 연산하며 필레이트는 얼마며… 등등'의 멋진 언어로 변신했다.
때론 너무나도 전문적인 언어가 등장해 범인들은 논쟁에 참여할 수도 없을 정도로…. 그러나 이 싸움의 끝은 너무나도 명백하다.
이미 수차례에 걸친 휴전('꺼리'가 생길 때마다 다시 불이 붙게 되니 '종전'이라 말할 수는 없을 듯하다)을 보아온 사람이라면 누구나 알고 있겠지만, 표현방식이 변할지라도 진행과정은 너무나 일목요연하다.
새 하드웨어가 발매되면 그 하드웨어가 만족스럽건 아니건 간에 전쟁은 시작된다. 한참 열이 오를 무렵, 지극히 정상적인 의견을 펼치는 게이머들이 등장한다. 그러면 그의 말을 부정하며 비꼬는 이들이 등장하고 싸움이 극에 이르게 된다.
중간에는 무수한 중도주의자들이 등장하며 양비론, 양찬론을 펼치지만 너무도 드높은 양쪽의 목소리에 이내 묻혀버리고 만다.
싸움이 격해지다 못해 인신공격이 되어갈 때쯤, 중재자가 나타난다. 그리고 만신창이가 된 두 팀을 억지로 갈라놓는다.
둘은 어쩔 수 없다는 듯 잠잠해지고, 다시 한 번 자신의 '지식'을 불태울 무대를 기다린다.
꽤 긴 세월을 지속해온 기종간의 대립…. 이 싸움에는 옳은 듯이 보이는 이는 있을지언정 옳은 이는 존재하지 않는 듯하다.
기종 싸움의 키워드라고 할 수 있는 성능의 우열은 실제로 존재한다. 그러나 그것이 비디오 게임기에 있어 완벽한 우위를 말한다고는 할 수 없다. 문두에도 이야기했듯이, 두 기종은 전혀 호환이 되지 않는 기종이며, 전혀 다른 게임기이다.
각각 나름대로의 특징을 가지고 있으며 나름대로의 존재가치를 가지고 있다는 얘기이다.
그러나 기종싸움에 앞장서는 이들은 내 것 아닌 남의 것을 인정하지 않는다. 내가 가진 것이 최고여야 하기 때문에….
그리고 남의 것은 나보다 못한 것이어야 하므로…. 언제나 끝이 뻔한 싸움이 다시 한 번 시작되고 있다.

[이현수 팀장 midist@powerzine.com]

특보



진정한 판타지 세계로 돌아간다

파이널 판타지 9

FINAL FANTASY IX

장르	스퀘어
제작사	RPG
발매일	7월 19일
발매가	미정

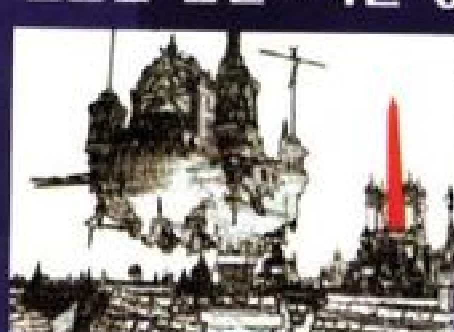
지금까지 발표된 스퀘어의 차기 파이널 판타지(이하 FF) 시리즈 중 가장 먼저 접하게 될 FF9의 발매일이 2000년 7월 19일로 결정되었다. FF9이 원래의 판타지적 세계관을 다시 도입하고 있다는 것은 이미 알려진 사실. 그 FF9의 발매일 결정과 함께 대체적으로 크리스탈의 부활, 환수의 등장, 주요 등장 캐릭터 등에 대한 새로운 정보들이 공개되었다. 공개된 정보들로 보아, 같은 기종으로 발매된 FF7, FF8과는 큰 차이를 보이게 될 것은 분명하다. 사실상 스퀘어가 PS로 내놓는 마지막 FF시리즈가 될 FF9. 이번 호에서 FF9에 대해 공개된 새로운 사실들에 대하여 알아보고 또한 그 대략적인 구조를 예상해보자.

예전 패미컴과 슈퍼패미컴으로 발매되었던 FF시리즈의 세계관을 따라간다는 FF9. 시리즈 초기에 중세유럽의 분위기를 많이 나타내었던 것과 비슷하게 FF9의 전체적인 분위기도 그런 모습을 띨 것 같다. 이 점에 의해서 한동안 없어진 요소들이 다시 부활되어지는 것도 있고 다시 초기 시리즈들의 모습과 비슷하게 변해지는 요소들도 있다. 판타지로의 복귀는 과연 FF9의 인기에 어떠한 영향을 끼치게 될 것인가. 이러한 요소들에 대해서 현재 공개된 정보들을 바탕으로 한 가지씩 알아보며 생각해보자.

❖ 크리스탈의 부활

FF1에서 5까지 게임에서 상당히 중요한 역할을 차지하고 있었던 크리스탈. 이는 FF의 세계에 존재하는 신비한 요소로서 게임내의 여러 가지 시스템과도 긴요한 관계를 맺고 있었다. 주로 잡(JOB: 직업)시스템이나 환수, 마법과 밀접하게 관련되어 있는 경우가 많았고 세계의 존망도 크리스탈에 달려있는 등, FF에 없어서는 안될 중요한 요소였다. 이러했던 것이 FF6부터는 그와 비슷한 중요성을 가진 다른 요소로 바뀌면서 모습을 감추게 되었지만 FF9에서 다시 등장하게 된 것이다. FF9에 있어서 크리스탈은 역시 상당한 영향력을 끼칠 것으로 기대된다. 크리스탈이 등장했던 전작들을 참고하더라도 그 존재는 FF9의 주요시스템들과도 관련성을 갖고 있을 것이라 예상할 수 있다. 예를 들어 FF3와 5에서 크리스탈이 잡 시스템과 직접적인 관계가 있었던 것처럼 FF9에서도 그와 같이 역할을 담당할 수도 있는 것이다. 각 크리스탈을 구할 때마다 몇 가지의 새로운 직업을 얻는다는 등의 가능성도 충분히 있다. 어떠한 경우에는 세계를 구하고 안전하게 지속시키는 역할도 해냈지만 또 다른 경우에는 세계를 멸망으로 몰아넣을 수도 있었던 크리스탈. 과연 FF9에서는 어떠한 모습으로, 어떠한 영향력을 갖고 주인공들 앞에 나타날 것인가.

단순한 심벌로서만 등장할 것인가







◀ 크리스탈이라고 보이도 무방할 듯

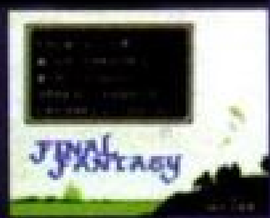
사진에 나타나 있는 CG를 주목해보자. CG화면의 오른쪽에 있는 성을 자세히 보면 거대한 크리스탈이 중앙에 세워져 있다는 것을 알 수 있다. 예전의 FF시리즈에 등장했던 크리스탈들은 일반적으로 웬만한 건물 안에는 들어갈 정도로 그 크기가 별로 크지 않았다. 하지만 그러한 크리스탈들과 비교해보면 사진에서 나타난 크리스탈의 크기가 상당히 커졌다는 것이 특이한 점이다. 그리고 그 크리스탈이 어째서 저러한 곳에 위치하고 있는지도 의문이다. 적어도 크리스탈은 세상에 있어서 중요한 위치를 차지하고 있다는 것만은 추측할 수 있다. 그렇다면 이러한 크리스탈이 단순히 사람들에게 어떠한 특정의 이미지를 상징하는 심벌적인 존재로서만 등장할 것인가. 아니면 FF5에서와 비슷하게 사람들에게 유용한 목적으로 이용되기도 하는 것일까. 모든 것은 아직 확실하지 않다….

FF시리즈와 크리스탈의 관계

지금까지 나왔던 FF시리즈들의 전체적인 내용과 그 안에 등장하는 크리스탈, 또는 크리스탈과 비슷한 요소들과의 관계에 대해 간략히 알아보자.

파이널 판타지(FC)

1987년 12월 18일 발매



빛의 전사라는 칭호를 부여받은 4명의 주인공들이 세계에 존재하는 물(水), 바람(風), 땅(地), 불(火)을 각각 상징하는 크리스탈의 빛을 찾기 위해 모험을 떠나는 과정을 그려낸 FF시리즈 초기작. 크리스탈은 빛은 곧 그 세계의 평화를 상징하고 있는 아주 중요한 요소였다.

파이널 판타지 2(FC)

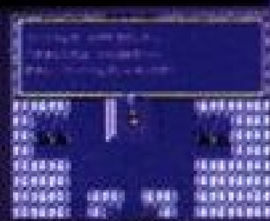
1988년 12월 17일 발매



전작에서 1년이 지난 후 발매된 시리즈 두 번째 작품. 마물들을 불러내어서 전쟁에 사용하는 강대한 파라메키아 제국과 그에 반기를 든 레지스탕스들의 활약이 주된 줄거리이다. 여기서의 크리스탈은 마지막 보스를 물리치는 데 필요한 마법을 봉인하는 역할을 하고 있었다.

파이널 판타지 3(FC)

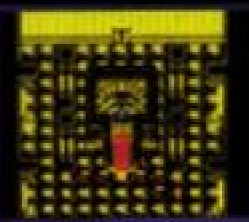
1990년 4월 27일 발매



바람의 크리스탈의 칭호를 부여받은 4명의 소년들이 세상을 어지럽히는 어둠을 봉하는 내용을 담고 있다. 크게 빛과 어둠으로 나뉘어지고 다시 각각 4요소를 상징하게 되는 여러 개의 크리스탈이 등장한다. 빛과 어둠이 조화를 이루어 낼 때에만 세계가 평화를 유지할 수 있는 의미를 가지고 있다. FF3에서 나타난 잡(직업) 시스템은 게임 안의 크리스탈과 밀접한 관련을 갖고 있기도 하다. 사람들에게 FF를 알리는 계기가 된 작품.

파이널 판타지 4(SFC)

1991년 7월 19일 발매



처음으로 기종이 바뀌어서 발매된 네 번째 작품(여담으로 발매일이 FF 9과 같다). 나중에 PS로 다시 발매되기도 했다. 전투강국인 바론의 암흑기사단 단장을 맡고 있던 주인공이 왕의 수상한 정책에 의문을 품고 그와 결별한다. 그리고 크리스탈이 가진 힘을 이용하려는 왕의 계획을 저지하려는 것이 기본목적이다. 여기서 크리스탈은 지켜야만 하는 존재로서 등장한다.

파이널 판타지 5(SFC)

1992년 12월 6일 발매



이 FF5도 나중에 PS로 이식되었다. 바람에서 느껴지는 이상한 기운을 느낀 왕의 명령에 따라 주인공들이 크리스탈의 상태를 살펴보러 가는 시점에서 이야기가 시작된다. 그러면서 차츰 세계의 안정을 유지시키는 크리스탈을 파괴해서 봉인을 푸려하는 적과 대치하게 되고 그를 저지하는 것을 목적으로 하게 된다. 특히 크리스탈이 FF3에서와 비슷하게 잡 시스템과 관련이 있었다.

파이널 판타지 6(SFC)

1994년 4월 2일 발매



여기서부터 크리스탈은 모습을 감추고 그 대신 신비한 힘을 가진 존재인 마석이 등장하게 된다. 환수가 죽음으로써 얻을 수 있는 마도 에너지가 담겨진 마석을 지키는 것이 주요 목적으로 더 이상 마석이 악용당하지 않도록 해야한다. 슈퍼패미컴의 성능을 최상까지 끌어올린 게임이라 해도 과언이 아니다. 역시 PS로도 이식되었으며 이 때, 시리즈 홀수는 시스템 중시, 짝수는 스토리 중시라는 소문도 잠시 떠돌았다.

파이널 판타지 7(PS)

1997년 1월 31일 발매



PS로 발매된 첫 FF시리즈. 원래 용병이었던 한 소년(~이겠지)이 주인공으로 자신의 과거를 회상하며 점점 확실한 자아를 찾아가게 된다. 세상을 멸망시킬 정도의 위험한 파워를 지닌 마왕과 그 에너지가 담겨져 있는 마테리얼을 둘러싼 치열한 공방전이 이야기의 주를 이룬다. 그만큼 마테리얼이라는 존재가 크리스탈과 비슷한 중요성을 차지했다.

파이널 판타지 8(PS)

1999년 2월 11일 발매



사설용병부대에 속한 주인공들이 세계를 무로 되돌리려는 마녀의 계획을 저지하는 것이 목적이다. G.F(가디언 포스, 환수)라는 요소가 가진 신비한 힘을 전투 등에 이용할 수 있었지만 게임자체의 스토리와는 별 관계가 없었다. 우선은 마녀를 쓰러뜨리는 것이 모험의 첫째 목표가 되었다.



❖ 환수의 등장

FF하면 빼놓을 수 없는 요소가 되어버린 환수. 첫 등장부터 시리즈를 거듭해 오면서 환수라는 개념은 각각 조금씩 다르게 설정되어 왔었고 또한 소환수의 형태로 나타나는 방법에도 차이가 있었다. 처음에 환수는 전투 중에 쓰는 마법이나 아이템 같은 존재로 밖에 인식되지 않았지만 갈수록 환수들의 비중이 커지고 급기야는 인간계와는 다른, 환계라고 하는 환수들만의 세계도 확립되어지는 경우도 있었다. 이렇게 환수의 비중이 거대해진 시리즈에서는 그만큼 세계관에도 밀접한 관계를 가지게 되었다. FF8에서는 게임 자체의 진행에 있어서 스토리 부분에 해당하는 중요성이 약간 줄어들기도 했지만 FF9에서는 그렇지만은 않을 것 같다. 사진을 들여다보자. 하얀 날개를 가진 커다란 존재가 어떤 드래곤과 대치하고 있음을 알 수 있다. 그 커다란 존재는 이전의 FF시리즈에 환수로도 등장했던 알렉산더라고 생각해도 될 수 있을 만큼 매우 닮아있다. 또한 대치하고 있는 드래곤도 아직 확실하게 단정지어져 있지는 않지만 바하무트 같은 드래곤 계통의 환수일 가능성이 높다. 날개가 달린 알렉산더는 그 드래곤으로부터 크리스탈이 서있는 건물을 지키는 형태로 자리잡고 있으며 지금 이 마을 또한 드래곤의 습격으로 인해서 피해를 입고 있는 듯 하다. 과연 이들은 무엇 때문에 인간이 사는 마을에서까지 대립하고 있는 것일까. 어쨌든 두 존재의 이러한 대립은 환수가 세계관에 미치는 영향이 크다는 것을 더욱 드러내어 보이고 있다.



◀ 무엇을 보고 놀라고 있는 것일까



뭔가 좋지 않은 상황인 듯 ▶



지탄은 여자를 밝히는 타입? ▶

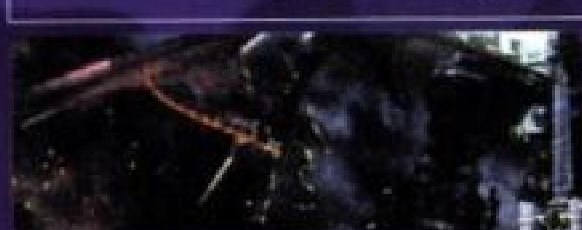
직업은 도적, 꼬리가 포인트인 소년

Zidane Tribal

[지탄 트라이벌]

남/16세/오른손잡이

일단 외모를 보면 차가운 이미지를 느낄 수 있으나 아직 성격이 확실하게 정해져 있지 않은 캐릭터인 지탄. 일러스트에서도 알 수 있듯이 엉덩이에 달려있는 꼬리가 그의 포인트이다. 그렇다면 그는 인간이 아니라는 것인데…. 몸에 두르고 있는 무기들과 복장부터가 지탄이 도적이라는 느낌을 강하게 풍긴다. 도적으로서 그와 비슷한 이미지를 갖고 있는 캐릭터에는 FF6에서 나왔던 록크가 가장 유력하다. 과연 도적인 지탄은 어떠한 활약상을 보여줄 것인가. FF9의 세계에서 지탄이 속하게 될 종족들이 어떠한 위치에 서 있는가에 따라서 그의 성격에도 영향을 줄 것으로 예상된다.





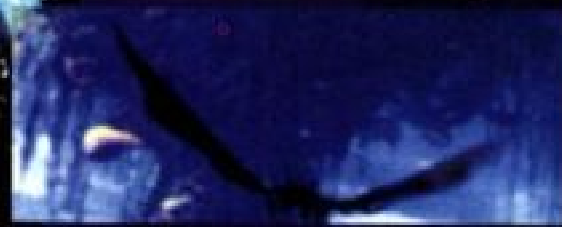
하지만 아직은 이러한 환수들이 동료가 될 것인지, 동료가 되더라도 어떻게 하여 사용할 수 있을지는 미정이다. 여기서 다시 등장하는 크리스탈과도 연관성을 생각해 볼 수 있다. FF6에서는 마석, FF7에서는 마테리얼이라는 요소에서 끌어내어 쓸 수 있었던 환수들을 FF9에서는 크리스탈을 이용해서 끌어낼 수 있을지도?













환수의 등장과 함께 관심 있게 볼 만할 것이 바로 환수의 종류 중 드래곤이라는 존재이다. FF시리즈에서는 환수로 재차 등장했던 바하무트가 가장 대표적이라고 할 수 있는 드래곤족. 이들은 과연 세계와 어떠한 관계를 맺고 있을까. 사진에서는 한가로이 바다에 떠 있는 고도의 섬으로 드래곤 한 마리가 유유히 날아가고 있다. 이곳은 과연 어디이며 드래곤은 무슨 이유에서 이곳으로 향하고 있는지는 아직 알 수 없다. 그러나 이러한 사진과 또 그 전의 사진들로 미루어보아서 FF9의 이야기 곳곳에 드래곤이 관련되어 있음을 알 수 있다. 드래곤들은 주인공들의 동료가 될 수도 아니면 마을을 거침없이 습격하는 재앙에 관계된 존재로 등장할 수도 있다. 그 입장이 어찌되었든 FF9에 있어서 드래곤은 빠질 수 없는 존재가 될 것이다.



순진무구한 눈동자를 가진 아담한 몸집의 흑마도사

VIVI Ornitier

[비비 오르니티어]

남/9세/오른손잡이

동그랗고 노란 눈동자만이 보이는 얼굴이 특이 인상적인 비비. 그가 하고있는 차림새를 보면 흑마도사라는 것을 금새 알아차릴 수 있다. 아직 9살의 나이인데도 불구하고 흑마술을 부릴 줄 안다는 것이 흥미롭다. 흑마술은 몇 살 때부터 누구에게 배웠은 것인지--. 비비도 지단과 마찬가지로 아직 성격에 대한 설정은 확실하게 정해지지 않았을 뿐더러 나머지 캐릭터들과의 관계 또한 분명하지 않다. 그러나 나머지 두 명의 캐릭터들과 함께 초기에 공개되었다는 것으로 보아서도 FF9에 있어서 중요한 캐릭터라는 점만은 확실하다. 비비가 어린 흑마도사란 설정에서 보면 FF-4에 등장했던 꼬마 마법사인 파롬과도 경우가 매우 비슷하지만 성격은 많이 다를 것 같은 느낌. 그것은 사진에서 보여지는 그의 어두운 모습에서도 느낄 수 있을 것이다.



▲ 노랗게 빛나는 동그란 눈동자가 귀엽다



▲ 처량하게 쓰러져 있는 비비



◀ 9살답지 않은 말투···. 어두운 성격을 가졌을지도

이 전의 시리즈와 환수들

FF2에서 등장했던 비룡이 아이템으로서 전투에 사용할 수 있었다는 점이 환수의 시초가 되었을지도 모른다. 그러나 확실하게 환수의 개념이 정해지고 소환 마법으로서 사용할 수 있게 된 것은 FF 3부터이다. 이후, 환수는 FF시리즈와 함께 발전해왔다. 시리즈와 환수들의 관계에 대해 대략적으로 알아보자.

시리즈	설명
FF3	최초로 소환 마법으로서 쓸 수 있는 환수가 등장한다. 쵸코보를 비롯한 다수의 환수가 있었다
FF4	환수의 피를 이은 리디아에 의해서 환계로부터 환수를 소환할 수 있었다. 특정한 소환수들은 아이템을 얻어서 사용하게 되어있다. 환계가 중요한 위치를 차지하고 있기도 하다
FF5	실드라를 비롯한 대부분의 환수가 주인공들의 모험에 조금씩 관련되어 있었고 소환 마법으로서 사용할 수 있었다
FF6	환수들은 마석이란 존재와 긴밀히 연관되어 있었고 소환하려면 전투 시에 마석을 사용해야 했다. 시나리오나 시스템의 면에 있어서 빠져서는 안 될 중요한 요소. 여기서도 환계가 중요하게 부각되었다
FF7	마석대신 새롭게 마테리얼. 특히 소환 마테리얼에 연관되어 있었다. 마테리얼의 숙련도가 많이 쌓이면 한 전투에서 사용할 수 있는 회수도 늘어났다
FF8	환수들은 G.F(가디언 포스)라는 새로운 이름을 갖게 되었다. 이런 G.F를 사전에 장착해 놓지 않으면 전투에서 특수능력들을 사용할 수 없게 되어 있었다. 또한 각 G.F마다 레벨이라는 수치가 정해져 있었다

❖ 다양한 비공정

이제까지의 FF시리즈에서 중요한 이동수단으로 쓰여졌을 뿐만 아니라 게임의 스토리에도 관계가 있었던 비공정. 특히 몇몇 시리즈에서는 그 이동범위가 우주까지 달했을 만큼 광범위함을 보여주었다. 그렇다면 FF9에서는 과연 어떠한 모습으로 등장할까. 이곳에 실린 사진들을 보면 꽤 특이한 모습을 가진 비공정들이 많다는 점을 알 수 있다. 그 숫자 또한 예전 시리즈에 나왔던 것들보다 상당히 많다. 그만큼 FF9에서의 비공정이란 존재는 극히 평범한 것이라는 이야기도 된다. 이렇게 많은 비공정들은 과연 게임의 무대가 되는 세계와 어떠한 관계를 지니고 있으며 또한 얼마만큼 이용할 수 있을 것인가.





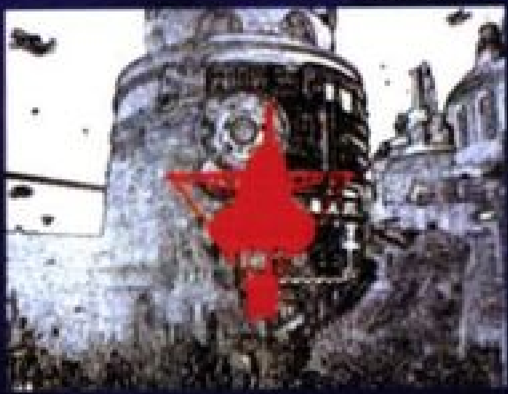
▲ 꽤 익숙한 비공정



▲ 지탄이 타고 있는 것으로 보아서는···



이까의 비공정이다 ▶





사진에서 보이는 비공정을 자세히 살펴보자. 대체적으로 기구와 비슷한 장치에 큰 2개의 프로펠러가 달려있는 모습을 볼 수 있다. 그리고 기구 밑에는 사람이 탈 수 있을만한 장치가 붙어있다. 이런 모습의 비공정은 지금까지의 시리즈에 있어서도 그리 낯선 것만은 아니다. 밑의 장치의 규모로 보아서는 그리 많은 사람이 탈수는 없을 듯. 다른 사진에서는 이 비공정의 내부라고 생각되어지는 화면을 볼 수 있다. 그러한 규모로 미루어 볼 때 꽤 게임의 초반에 등장할 가능성도 높다. 또 하나의 사진에서는 어떤 거대한 건물로 향하고 있는 같은 비공정을 볼 수 있다. 그 건물은 어떠한 곳일 지는 아직 미지수. 하지만 주인공들이 목표로 하고 있는 것을 보아서 게임 내에 던전으로서 등장할 가능성이 높다. 주위의 건물들보다 규모가 다른 것만 보아도 꽤나 중요한 지점이라는 것을 예측할 수 있다. 그 주위에는 또 다른 비공정들이 정신없이 날아다니고 있다. 비공정들은 웬만한 사람들이 소유할 수 있게 될 정도로 평범한 것이 되어버린 것일까.

FF 9에 등장하는 비공정의 다양성을 확실히 알 수 있는 것은 이 사진에 나타나있다. 사진의 비공정은 '극장정(劇場艇)'이라고 불리는 것으로서 그 규모가 전에 나온 비공정에 비해서 엄청나게 대단한 것을 알 수 있다. 이 비공정은 이름에 극장이란 단어가 들어간다는 점에서도 예상할 수 있듯이 그 내부가 극장의 용도로 이루어져 있다. 이는 FF6에서 등장했던 오페라 극장과 그 비중과 용도가 상당히 비슷할 것이라고 예상되어 진다. 이 극장정에 대해 확실한 것은 1년에 한 번씩만 운행하며, 그 제작도 상당히 특이한 방법으로 되어있다는 점이다. 그러한 특성을 가지고 있는 만큼 극장정에서 열리는 공연에 관련되어지는 이벤트가 몇 가지 준비되어 있을 것이다. 과연 극장정에서의 공연이 어떻게 묘사되어질지는 참으로 기대가 되는 부분이다. FF6에서의 오페라 공연보다 더욱 뛰어난 연출을 기대함은 당연할지도. 이밖에도 비공정에 관련된 여러 가지 점들을 생각해 볼 수 있다. 그 중 하나가 비공정이 떠다니는데 필요한 동력원이다. 일러스트에서 볼 수 있는 비공정이나 극장정 같은 상당히 거대한 것을 띄우기 위해서 필요한 동력은 과연 어떻게 하여 얻어지는 것일까. 이에 크리스탈과의 관련성도 생각해 볼 수 있다. FF 9에서 다시 등장할 만큼 비중 있는 크리스탈과 비공정의 관련성이 아주 없다고는 보기 어렵다. 그러한 만큼 비공정과 크리스탈의 관계 또한 눈여겨볼 만 하다. 그리고 이렇게까지 많은 비공정들의 수로 봐서 게임의 주요무대가 비공정이 떠다니는 하늘일 가능성도 있다. 이렇게 많은 수가 있다는 것은 그만큼 그의 세계에서 대중화되어 있다고 예상할 수 있고 생활에 밀접하게 관련되어 있다고도 할 수 있다. 그러한 점에서 캐릭터들의 활동범위 중 상당수의 부분을 하늘이 차지하고 있을 가능성이 높다고 예상된다. 게임의 서막에서부터 하늘의 이곳저곳을 돌아다니는 모험을 기대해 보자. 마지막 한 가지, FF시리즈의 비공정이라고 하면 쉽게 떠올릴 수 있는 캐릭터가 누구인가. 바로 시드이다. 지금까지 공개된 FF9의 정보에서는 아직 시드의 존재여부는 확인되지 않고 있다. 그러나 이제까지의 시리즈에서도 FF의 캐릭터 중 가장 비공정과 관련이 깊은 시드는 이번 FF9에서도 등장할 가능성이 높다. 게다가 비공정의 비중이 높아지게 된 FF9에서 시드가 등장하게 되면 그의 비중도 그만큼 따라서 커지는 것도 기대할 수 있다.

❖ 캐릭터

FF시리즈에 있어서 또한 중요한 점이 바로 캐릭터일 것이다. FF9에서는 원점으로의 복귀라는 목적과 함께 캐릭터에 있어서도 그러한 점을 접목시켰다. FF시리즈의 처음부터 메인 캐릭터 일러스트를 담당했다가 PS로 발매됐던 FF7과 FF8에서는 아쉽게도 이미지 일러스트만을 담당했던 아마노 요시타카(天野喜孝)씨. 이번 FF9에서는 그 아마노씨가 다시 메인 캐릭터 일러스트를 맡게 된 것이다. 이로써 FF9은 캐릭터의 이미지 면에 있어서도 다시 예전의 FF시리즈의 분위기를 되찾게 되었다. 아마노씨의 일러스트가 그리웠던 사람들에게는 매우 반가운 사실임에 틀림없지만 반대로 FF7과 8의 일러스트를 좋아했던 사람들에게는 아쉬운 점이기도 할 것이다. 캐릭터 관련 시스템에 대한 정보와 지금까지 공개된 3명의 캐릭터에 대해 간략히 알아보자.

1. 주인공 캐릭터는 플레이어가 결정

FF9에서는 메인 캐릭터가 여러 명 등장한다. 이 중에서 누구를 주인공으로 하여 이야기를 진행시킬 지는 플레이어의 마음. 주인공이 되는 캐릭터에 따라서 진행이 조금씩 달라지게 됨을 예상할 수 있다. 이는 FF6에서 복수의 메인 캐릭터들이 등장했던 때와 비슷한 경우라고 말할 수 있다. 확실한 주인공은 정해져 있지 않지만 그만큼 복수의 캐릭터 중 아무나 주인공으로 하여 좀 더 다양한 플레이를 즐길 수 있다는 점은 기쁜 일이다.

2. 전투에는 4인 참가

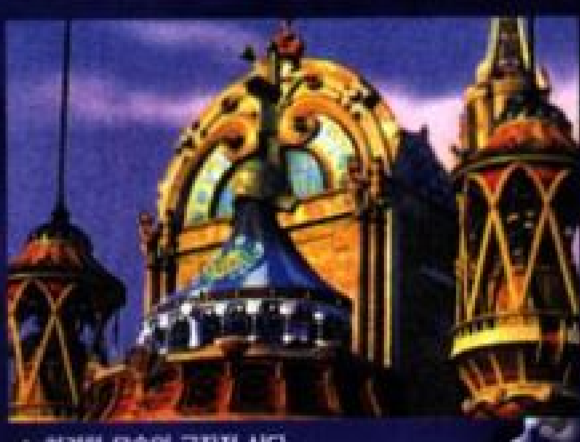
FF7과 8에서는 애석하게도 전체 파티 인원 중 3명밖에 참가하지 못했던 전투. 이번 FF9에 와서는 다시 4명으로 복귀하게 되었다. 지난번 '스퀘어 밀레니엄'에서 공개되었던 영상에서도 전투에는 4명이 참가한다는 것이 밝혀졌었다. 이로써 다시 4인의 캐릭터를 전투화면에서 만날 수 있게 되었다. 그렇다면 전투화면에서 동시 2인이 파티를 조작할 수 있는 시스템도 그에 따라서 부활할지도….

3. 잡 시스템의 부활?

이번에 공개된 캐릭터의 프로필을 보면 흑마도사와 기사, 도적의 세 직업이 정해져 있다는 사실을 알 수 있다. 따라서 앞에서 언급했던 바와 같이 FF3와 5에서 호평을 받았던 잡 시스템과 비슷한 시스템이 있을 가능성도 있다. 아니면 캐릭터마다 고유의 직업이 정해져 있었던 FF4 등의 시리즈와 더욱 비슷할지도…. 어쨌든 한동안 으지부지해졌던 직업의 개념이 다시 확실해지는 기회가 될 듯하다. 그러나 이점에 대해서는 아직 확실히 밝혀진 것이 없기 때문에 앞으로 계속 나올 정보들을 참고해서 확인해봐야 할 점이다.

4. 귀여운 3등신 캐릭터

공개된 화면들에 의해서는 전작인 FF8과는 달리 캐릭터들이 3등신으로 묘사되어 있다는 점을 알 수 있다. FF7보다는 좀 더 다듬어진 매끈한 모습으로 나타난 3등신 캐릭터들. 이렇게 귀여워진 캐릭터들로 인해서 코믹하고 아기자기한 모습을 나타내기에는 더할 나위가 없을 듯 하다. 약간 딱딱한 느낌이 들었던 리얼한 캐릭터보다는 부드러운 느낌이 살아나는 이 3등신 캐릭터들을 반기는 사람들이 더 많을 듯.



▲ 화려한 모습의 극장정 상단



알렉산드리아 왕국을 지키는 용맹스런 기사

Adelbert Steiner

[아델베르트 슈타이너]

남/33세/오른손잡이

알렉산드리아 왕국이라는 곳에 소속되어 있는 중년의 멋진 기사. 앞의 두 명의 캐릭터들과 같이 그의 성격에 대해서는 아쉽게도 아직 확실하게 설정되어있지 않다. 하지만 그가 들고 있는 검, 우직하고 용맹한 얼굴, 비비와는 전혀 다른 커다란 체격에서 지금까지 FF시리즈에서 나타내어진 일반적인 기사들의 성격과 별로 차이는 없을 듯 하다. 그러나 같이 실린 CG 사진을 보면 약간 익살스런 그의 성격도 기대해 볼 만 하다. 또한 한층 더 나아가서 팀 전체의 무드메이커 역할을 담당하게 될 수 있을지도? 어쩌면 FF6에서의 카이엔과 비슷한 비중을 차지할 것 같은 예감이 상당히 드는 캐릭터. 그가 무드메이커라면 또한 상대역은 어떠한 캐릭터가 맡게 될지도 기대가 되는 부분이다.

이것이 슈타이너의 익살스런 컷 ▶



공주와도 관련된 이벤트가 있을 듯 ▶







최초로 국내 제작 PS게임이 나온다!

오타쿠



OTAKU CRISIS

「패러사이트 이브」를 해본 독자라면 자랑스러운 한국인의 이름을 스탭에서 발견할 수 있었을 것이다. 조이캐스트의 이한종씨가 바로 그 사람. 그는 스퀘어에서 퇴사한 후 순수 한국인만으로 이루어진 국내 게임개발사 조이캐스트에 참가하여 PS게임을 제작하고있다. 오는 7월, 미국과 일본의 동시발매를 목표로 제작중인 「오타쿠 크라이시스(가칭)」의 개발샘플을 게임파워에서 단독으로 입수하여 공개한다.

장르	액션 어드벤처
제작사	조이캐스트
발매일	7월
발매가	미정

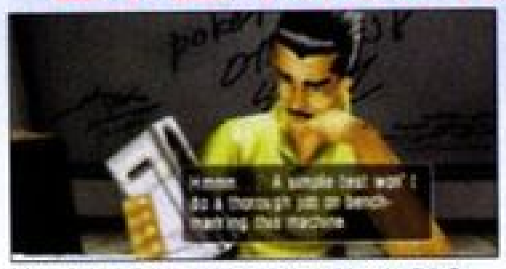


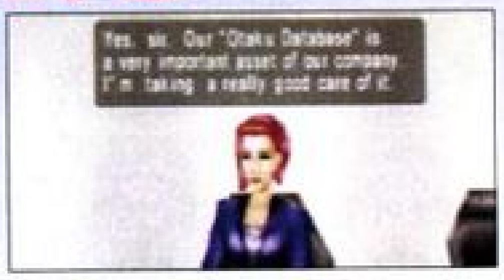
크라이시스(가칭)

▲ 게임기 회사라기보다는 무슨 암흑가의 조직같다

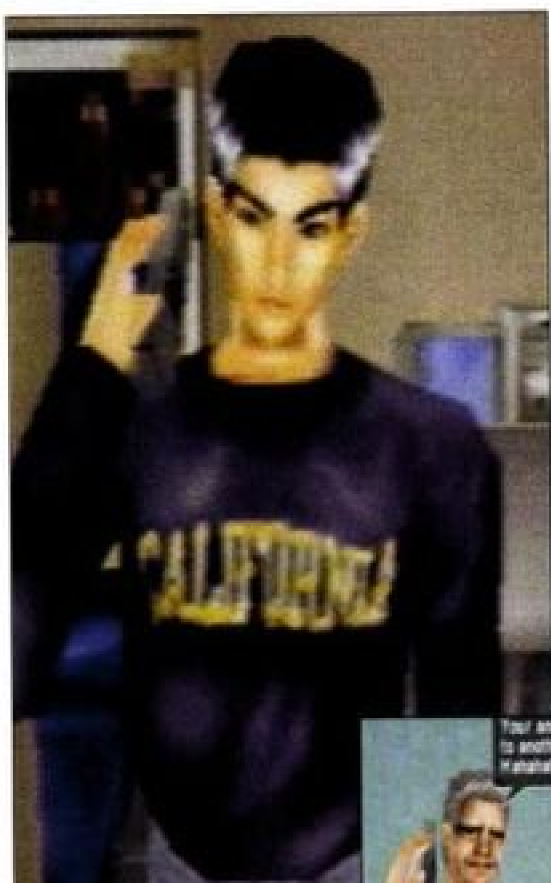
단독입수한 오타쿠 크라이시스(가칭)의 개발버전은 아직까지 많은 부분이 완성되어있지 않았다. 하지만 발매될 게임이 어떤 것인지 맛보기에는 충분한 수준이었다. 여기서 간단한 게임의 스토리를 알아보기로 하자.

꿈의 게임기 포켓 오타쿠스테이션


▲ 사장의 생김새는 사카구치 히로노부(FF의 제작자)를 패러디한 듯한데… 손에 들고있는 것이 문제의 그 포켓 오타쿠스테이션


▲ 사장비서 나오미양, 그럭저럭 예쁘다(?)

게임기 제작사인 쿼드컴은 사운을 걸고 200만 달러를 들여 제작한 포켓 오타쿠스테이션 게임기를 테스트하려 한다. 이 게임기는 보통의 게임기가 아닌, VR(버추얼 리얼리티) 기술을 이용하여 소지자를 슈퍼 히어로로 변신시켜주는 게임기. 이 게임기의 테스트는 평범한 사람으로는 안되겠다고 생각한 쿼드컴사는 마침 격투게임 '마스터 오브 파이터즈' 에서 세계 최고점을 기록하고 있는 게임 매니아인 주인공을 고용하여 포켓 오타쿠스테이션의 테스트를 맡기려 한다.


▲ 주인공 에디

공부는 낙제, 외모도 평범한 주인공 소년 에디. 공부는 바닥을 기기 때문에 맨날 낙제의 공포에 시달린다. 꿈도 낙제하는 악몽만 꿀 정도지만 게임실력만큼은 훌륭하다. 그는 친구인 마이크와 교내 애니메이션 서클에 가입하여 활동을 하면서 점차 게임과 애니메이션의 오타쿠가 되어가느라 학교 공부는 점점 바닥으로 치닫고 있다. 그런 주인공에게 좋은 기회가 주어진다. 그건 바로 포켓 오타쿠스테이션의 테스터가 되는 것이다.


▲ 또 F맞게 생겼네…


▲ F를 면하기 위해 친구를 깨워보지만… 자기 공부는 자기가 해야 하는 법!


◀ F맞게 된 에디를 비웃는 학교 선생, 비록 꿈이지만 암울한 꿈이다(이런 꿈을 꾼 경험이 없다고… 말할수 … 없다)

게임에 있어 없어서는 안될 악의 세력

한편, 악의 과학자 알골(알콜이 아니다)교수가 이끄는 테러집단 GLL은 수퍼컴퓨터를 개발하는 회사 자이렉스에 대한 테러를 계획중이다. 매디슨 칩의 공급이 끊기게 되면 세계는 위험에 빠진다. 우연히 그 사실을 알게된 에디는 새롭게 얻게된 자신의 힘을 이용하여 버추얼 수퍼 히어로로 변신, 악의 교수 알골과 대결을 벌인다.

승리의 열쇠는 변신이다!

평범하고 약한 에디는 처음에는 적들의 공격에 반항도 못하고 맞을 수밖에 없다. 그러나, 게임기를 손에 넣으면 소년은 버추얼 수퍼 히어로(…)로 변신한다. 가면 라이더나 전대물(지오 레인저, 메가 레인저 등)의 변신신과 같이 멋지게(?) 변신을 한 후부터는 적들을 공격하는 것이 가능해진다. 간단하게는 펀치와 킥의 컴비네이션 공격부터, 필살기로 장풍(파동권?)이나 승룡권을 쓸 수도 있다. 적을 붙잡고 무릎차기 후 던지기도 할 수 있다. 아직 개발중인 버전이라 하니 좀 더 여러 가지 기술이 추가될 것이다. 개인적으로는 다이너마이트 형사처럼 박력있고 다채로운 기술을 쓰는 싸움을 기대하고 있는 중이다.

특보! 오타쿠 크라이시스! 그것을 알고 싶다

1. 그래픽은 어떨까? - 풀 3D를 사용!

패러사이트 이브 제작에 관여했던 이한종씨의 실력을 충분히 맛볼 수 있는 풀 3D게임화면이 인상적이다. 그러나, 패러사이트 이브처럼 시점이 고정되어 장소가 바뀔 때에만 시점이 변화되는 것이 아닌, 실시간 3D로 이루어진 캐릭터와 맵이 가장 잘 보이는 각도로 시점을 이동시킨다.


▲ 이런 상태에서


▲ 이렇게 변화. 중간에 화면이 로딩없이 변했다는 것에 주목. 순간적으로 이루어지는 시점변환이다

이렇게 3D로 만들어진 맵에, 역시 3D로 만들어진 많은 NPC (Non-Playable Chara cter, 즉, 조종할 수 없는 등장 캐릭터들)가 거리를 활보한다. 심지어는 현실적으로 차도에 자동차까지 등장하여 멋모르고 다니다가는 차에 치이게 된다.


▲ 수많은 사람들


▲ 무단횡단하다가 차에 치여도 보행자의 100% 책임이 아니란 것을 알고 있는지(도로교통법 제 24조 5항)?

2. 나 혼자는 외로운데… 수많은 NPC와 이벤트

NPC가 모두 500명이나 등장! 게다가 이들은 모두 이름까지 지니고 있다. 지금까지의 RPG에 등장하던 '행인1', '행인2', '상점주인'이 아니다! 이들은 각각 개성적인 얼굴을 지니고 있을 뿐 아니라 이름까지 모두 다르다. 보통의 3D게임이라면 NPC들은 주인공 캐릭터의 모델링에 비해 상당히 뒤떨어지는 수준을 갖고 있으나 오타쿠 크라이시스(가칭)에서는 주인공에 비해 모델링이 크게 떨어지지 않는 NPC들이 길을 다니고 있는 것. 이 정도로 NPC간에 차별화를 시켜주었는데 뭔가 주인공에게 하나씩이라도 도움을 주던지, 해를 입히던지 하겠지?



▲ 이것이 바로 문제의 포켓 오타쿠스테이션?



▲ 힘이여 솟아라!



▲ 변신! 언제나 갖는 의문이지만 변신 폼 잡을 때 옆의 적들은 뭐하는 것일까? (그래서 가오가이거가 현실적인 것이다)



▲ 승룡권! 류 : 이제 용권선풍각만 익히면 하산하거라



▲ 잡아던지기, 던지기 전에 무릎차기로 데미지를 더 줄 수도 있다



▲ 위는 체력게이지, 그렇다면 아래의 파워 게이지의 역할은?

코믹한 게임구성

게임기를 이용하여 변신을 한다는 설정도 코믹하다 할 수 있지만, 그 외에도 코믹한 요소가 많이 있을 듯 하다. 예를 들면 개발버전의 보스로 거대화한 바퀴벌레가 나오는데 정상적으로는 공격조차 되지 않는 적들이지만 바퀴벌레 약을 놓아서 그것을 먹고 있을 때 공격하면 공격을 할 수 있게 된다. 이런 점을 보아서 전체적인 게임은 코믹한 구성을 지니고 있을 것으로 예상된다.



▲ 벌레 공포증이 있는 사람에게는 바이오해저드보다 더 무서운 장면이다

간단한 조작방법

버추얼 슈퍼 히어로로 변신한 후부터는 ○키는 컴비네이션 공격, ×키는 점프공격, □키는 장풍 공격, △키는 승룡권 공격이 된다. 현재는 이 정도만 알려져 있으나 버튼 조합을 통하여 화려한 여러 가지 기술을 사용할 수 있도록 한다고 한다.



▲ NPC가 많다고 NPC의 모델링 수준이 떨어지는 것은 아니다. 작아서 잘 보이진 않겠지만 각각 얼굴도 지니고 있다



▲ 화면 하단 주목. 심지어 돼지도 등장이다. 돼지도 이름을 갖고 있을까?

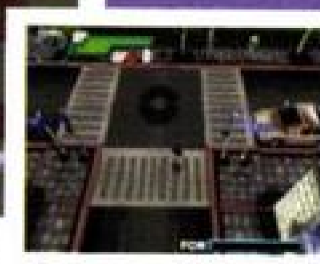
게임 클리어 후에는 숨겨진 캐릭터로 플레이할 수 있는 등 여러가지 서비스도 있다고 한다. 여러 캐릭터의 다채로운 기술을 구경하는 것도 큰 재미가 될 것이다.

3. 좁은 것은 정말 답답해 - 광활한 필드를 활보하자

상당히 넓은 맵을 가지고 있다. 50개 이상의 맵이 서로 이어져있으며 하나의 맵의 크기 또한 장난이 아니게 넓다. 이 넓은 맵에 500명 이상의 NPC가 있다는 것. 누구 하나 찾아가기도 힘들 것 같은데…



▲ 저 넓은 들판을 보라 - 화면에 나타난 부분은 한 맵의 20%에도 못 미치는 것



▲ 오늘도 나는 뛴다… 옆의 자동차를 탈 수는 없을까?

4. 단순한 격투액션게임? - NO!!!

오타쿠 크라이시스(가칭)를 그냥 단순한 격투게임으로 볼 수 없게 하는 점은 바로 아이템의 활용이다. 좀 황당하겠지만, 거대화한 바퀴벌레를 죽일 때는 그냥은 공격이 불가능하나, 바퀴벌레 약을 놓은 후 그것을 먹고 있는 바퀴벌레는 공격이 가능하다. 주로 코믹하게 표현된 아이템의 활용이 게임의 열쇠를 쥐는 형식이 될 것 같다. 현재 공개된 것으로는

프로그래머 이한종씨가 말하는 오타쿠 크라이시스



국내에서 제작한 오리지널 비디오게임 1호, 그 영예의 자리를 차지할 것이 거의 확실시되는 PS 게임이 바로 「오타쿠 크라이시스」이다. 비디오게임 개발에 관한 노하우가 전무하다시피한 것이 국내 비디오시장이기 때문에, '1호'로 등장할 오타쿠 크라이시스로 향하는 관심은 커질 수밖에 없다. 궁금한 게임, 기대되는 한국의 비디오게임 오타쿠 크라이시스에 대해 알아보기 위해 파워에서는 '조이캐스트'사를 방문했다. 개발 마무리 작업에 한창인 작업실에서 우리는 프로그래머 이한종씨(전 스퀘어 프로그래머)를 만날 수 있었다. 작업실 한켠에 마련된 조그마한 휴식실(침실?)에서 그와의 짧은 인터뷰를 가져 보았다.

■PS로 발매되는 오타쿠 크라이시스

· 파워: 기획 초기 단계에는 DC용으로 개발한다고 하시지 않으셨던가요? 갑자기 플랫폼이 전환된 이유는 뭔가요?

· 이한종: 글쎄요. 여러가지 이유가 있겠지만, 일단 보다 넓은 시장을 공략하기 위해서라고 할까요? DC 쪽에도 미련은 남지만….

■게임 개발 진척도는?

· 파워: 개발화면을 보니 거의 완성되어가고 있는 듯이 보이는데…. 총 작업의 몇퍼센트 정도나 진행된 겁니까?

· 이한종: 글쎄요…. 플레이시간으로 본다면 지금 현재 완성되어 있는 부분은 30퍼센트 정도… 그것보다 못할까? 하지만 게임의 엔진은 이미 완성되어 있는 상태고, 스토리도 이미 정해져 있기 때문에 이제부터의 작업은 좀 더 빠른 진행을 보일거라고 생각합니다. 아마도 7월 예정인 발매일에 맞출 수 있을 겁니다.

· 파워: 게임 용량은 어느 정도로 하실 생각이시죠?

· 이한종: 일단 무비 같은 것은 전혀 사용하지 않을 생각입니다. 게임의 모든 부분이 폴리곤 캐릭터만으로 진행되는 것이죠. 용량은 CD 한 장이 될 것입니다.

· 파워: 게임에 등장하는 지역이 꽤 넓은데 CD 한장에 모든 것을 담는다면 플레이시간이 짧아지지 않을까요?

· 이한종: 플레이 시간은 12시간 정도로 예상하고 있습니다. 짧은 수도 있겠지만 한번 클리어하고 난 다음에… 이부분은 말씀드리면 안되는데(웃음). 어쨌든 여러가지를 준비하고 있습니다.

■한미일 3개국에 발매

· 파워: 7월 발매 예정이라면, 이제 얼마 남지 않았군요. 역시 미주 지역에서 먼저 발매되나요?

· 이한종: 계획하고 있기로는 미국과 일본 양쪽에서 동시에 발매할 예정입니다. 그러나 그건 저희들 생각일 뿐이죠. 여의치 않으면 미국에서 먼저 발매되고, 그 후에 일본에서 발매될 수도 있을 듯합니다. 그리고 당연한 이야기지만 국내에 정식 수입의 길이 열리면 한글판을 발매해야지요.



▲ 사발면인데… 끓는 물은 어디서 구하지?



▲ 화면 좌상에 주목! 현재 사용할 수 있는 아이템이 표시되어있다. R/L 키로 간단하게 사용할 아이템을 바꿀 수 있다



길거리에 떨어져있는 회복 아이템이나 특수 아이템들은 R, L키 등을 이용하여 간단하게 선택, 사용할 수 있다. 아이템을 쓸 때마다 메뉴를 열거나 하는 불편함을 없앤 기능이 될 듯.

개발버전을 플레이해보고…

아직 개발버전으로 플레이 해본지라 자세히 알 수는 없지만 처음 만드는 PS게임이라 생각한다면 오타쿠 크라이시스(가칭)는 상당한 수준의 그래픽을 자랑하고 있다. 주인공 캐릭터와 동일한 수준으로 모델링 된 수많은 NPC들이 동시에 화면에 나온다는 것은 조이캐스트의 기술력을 보여주는 것이라 할 수 있겠다. 하지만 게임은 그래픽만이 전부가 아니다. 그렇다면 재미는? 게임의 내용은 단순한 격투게임을 벗어난 혼합장르의 성격을 띄게 될 것이 분명한 바, 여지껏 볼 수 없었던 독특한 게임이 태어날 것을 기대해본다.

국내 최초 개발의 PS게임?

현재 일본 에스코트사의 「나이츠 오브 제네시스」가 6월 이후 발매예정인데, 알고 있듯 이 게임의 제작사는 국내 PC게임업계에서 이름난 소프트맥스. 오타쿠 크라이시스와 발매일이 비슷할지도? 과연 어떤 게임이 국내 최초 개발의 PS게임이 될 것인지? 하지만 어떤 게임이 먼저 나오느냐의 문제보다는 PC게임 개발은 활발하지만 게임기 시장은 전혀 불모지인 우리 나라의 게임시장에 국내개발의 PS 소프트가 나온다는 것. 이것은 앞으로의 국내 게임기 시장에 청신호가 될 것임에 틀림없다. 또한 조이캐스트 측에서는 PS나 PS2가 정식수입이 되거나 국내발매가 이루어진다면 오타쿠 크라이시스 또한 국내에서 발매할 예정을 가지고 있다고 한다. 이제 우리 손으로 만들어진 게임을 PS에서 즐길 날도 멀지 않은 것일까?

바퀴벌레 잡는 법 정도밖에 알 수 없었지만, 게임 진행상 이런 아이템의 활용이 자주 나올 것으로 예상된다.



▲ 이것이 바로 문제의 바퀴벌레 약 '로취 베이트'

또한 게임의 진행은 마치 세가의 「렌타 히어로」처럼 하나하나의 이벤트를 만나 해결해나가는 방식을 지니고 있다. 수많은 NPC들이 있으니 그만큼 이벤트도 많이 존재할 것이다. 그저 앞으로 나아가며 나타나는 적들을 무조건 해치우는 그런 격투게임과는 차별화 되어있다는 것을 알 수 있다.

5. 로딩이 길면 지겨운데… - 로딩문제

현재 등장하는 게임들을 살펴보면, 로딩에 상당히 신경을 쓰지 않을 수 없다. 그도 그럴 것이, 그래픽이 화려해지면서 로딩할 데이터의 양이 늘어나게 되기 때문. 그러나, 스퀘어의 게임을 하다보면 로딩에 상당히 신경을 쓰고 있는 것을 알 수 있다. 데이터의 양은 많을지라도 로딩 중에 화면을 어떻게든 처리하여 최대한 플레이어가 로딩을 느낄 수 없게 하는 것. 파이널 판타지 7에서는 전투돌입 시 화면을 회전시키는 식으로 처리한다든지 하는 것이 바로 그것이다. 조이캐스트 측에서는 오타쿠 크라이시스(가칭)에도 이 기술은 그대로 이용되어 로딩시간을 최적화 시킨다고 한다. 샘플버전 플레이 시에 현재 그런 기술이 도입되어있지 않은데도 로딩이 짧은 편이었는데 게임이 출시될 때에는 로딩에 대한 불만은 들을래야 들을 수 없게되지 않을까? 수많은 NPC와 커다란 맵에 의해 긴 로딩을 감수해야 할 걱정은 할 필요가 없을 듯 싶다.

6. 벙어리 게임은 싫은데… - 음성지원 문제

미국과 일본에서 동시 발매라면, 음성지원은 음성 다중으로? 현재는 영어로 음성처리가 되어 있고 자막 또한 나오고 있으나, 일본에서 발매되는 버전은 분위기를 살리기 위해 음성은 그대로 영어이지만 일본어 자막처리가 될 것이라 한다. 또한 한국에서 정식 발매될 때에는 한국어로 음성더빙을 할 예정이라 한다.

- **파워:** 현재는 캐릭터들의 음성이 영어로 들어가 있던데…. 그럼 일본버전이나 한국 버전에는 각각의 나라에 맞게 대사가 다시 녹음되나요?
- **이한종:** 음성요…(웃음). 사실 지금 들어가 있는 음성은 저희들이 직접 녹음한 겁니다. 정식판에서는 전문 성우들을 기용해서 녹음할테니 지금 보다는 훨씬 멋질 겁니다. 아! 일본버전의 경우는 음성을 다시 녹음할 계획이 없습니다. 음성은 영어로 출력시키고 자막을 넣을 생각입니다. 한국 버전이 발매된다면 직접 한국 성우들을 기용해서 제작할 생각입니다.
- **파워:** 오타쿠 크라이시스라는 제목은 확정된 것입니까? 일본 분위기가 너무 강한거 같은데…?
- **이한종:** 아니요. 아직 확정된 것은 아닙니다. 저도 그 점에 관해서 생각을 해봤는데, 추후에 국내에서 발매된다면, 게임제목이나 주인공의 이름(주인공의 이름은 에디) 등이 조금 거부감을 줄 수도 있을 듯합니다. 여하튼 게임의 제목은 현재도 계속 연구중에 있습니다. 좋은 의견 있으시면 건의해 주세요.

■ 수많은 등장인물

- **파워:** 잠깐 샘플롬을 플레이해보았는데… 등장하는 인물들이 상당히 많더군요. 더 놀란 것은 각각 이름이 전부 다르던데….
- **이한종:** 예 총 500여명 가까이 등장하는 인물들이 각각의 이름을 가지고 있습니다. 사실은 너무 많기 때문에 이름을 미처 다 생각해 내지 못했거든요. 그래서 이미 발매된 게임 캐릭터의 이름을 잠시 빌려서 사용하고 있습니다.
- **파워:** 아! 그래서 아까 인물 중에 헤이하치나 샤오유가 있었군요.
- **이한종:** (웃음)…예, 개발자 중에 철권을 무척 좋아하는 분이 한 분 있거든요. 나중에 다시 손을 봐야죠.

■ 차조심 길조심

- **파워:** 다른 게임에서는 절대 일어나지 않는 일이 이 게임에서 일어나더군요. 교통사고 말인데요.
- **이한종:** 예. 보통 게임이라면 차가 멈추거나 차에 치어도 아무렇지 않게 돌아다니겠지만, 저희는 차에 부딪이면 체력의 반을 잃도록 만들었습니다.
- **파워:** 특별한 이유라도?
- **이한종:** 글쎄요…. 이유라…. 교통사고 줄이기 캠페인인 셈이죠(웃음).

■ 다음 작품은 PS2용?

- **파워:** 오타쿠 크라이시스 이후에도 다른 작품을 구상하고 계신가요?
- **이한종:** 우선 오타쿠 크라이시스를 마무리 한 뒤에 생각할 일이겠죠. 로딩시간을 더욱 짧게 만들고 장면에 맞게 그래픽을 최적화하고 스토리의 나머지 부분을 마무리 짓는 등등 말이죠. 그렇게 이 게임을 발매시키고 나면 그 다음 작품은 PS2로 제작할 생각입니다.
- **파워:** 네… 이번 기사를 계기로 조이캐스트에도 또 오타쿠 크라이시스에도 독자여러분들의 관심이 점차 높아지리라 생각합니다. 열심히 마무리 하셔서 좋은 작품 만들어주시기 바랍니다.
- **이한종:** 예, 감사합니다.

새로운 진화가 될 것인가, 아니면 삼탕(三湯)이 될 것인가

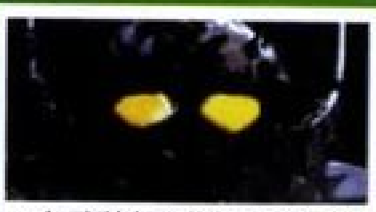
SD건담 G 제너레이션-3

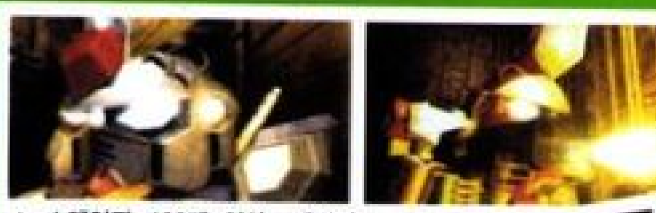


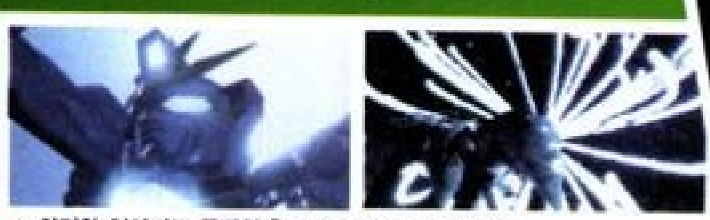
제작사	반다이
장르	시뮬레이션
발매일	여름
발매가	미정

건담이 태어난 지 21년이 지난 지금, 광대한 '건담'의 역사에 플레이어가 참가하여 스토리를 이어나가는 인기 시뮬레이션 시리즈 「G 제너레이션」의 최신작이 등장한다. 이번에 등장하는 「SD건담 G 제너레이션 3」의 특징은 맵과 캐릭터의 숫자가 대폭 증가한다는 것이다. 출현하는 스테이지의 숫자는 100개 이상, 등장 캐릭터의 수는 1000개 이상이다. 정말 놀라운 데이터가 아닐 수 없다. 그 놀라운 규모의 게임을 처음으로 공개한다.

전작 이상의 압도적인 볼륨으로 다가오는 '3'는 '멀티 시추에이션'과 '건담 파이트'라고 하는 새로운 모드가 추가된다. 뒤에서 소개할 전투신의 연출 또한 플레이어로 하여금 큰 감동을 느낄 수 있게 호화로운 컷으로 등장한다. 「SD건담 G 제너레이션-3」의 막대한 데이터와 화려한 영상미는 「SD건담 G 제너레이션」시리즈의 집대성이라고 해도 과언은 아니다.


▲ '∀건담'이 등장하는 무비도 확실하게 등장한다


▲ 스테이지 100개 이상, 캐릭터 1000개 이상 등장


▲ 화려한 영상미로 무장한 「SD건담 G 제너레이션 3」


▲ 「기동무투전 G 건담」에서 활약한 '네델 건담'. 가슴에 있는 풍차가 인상적이다

진화하는 전투신

98년 8월 6일, 99년 8월 12일에 발매된 「SD건담 G 제너레이션」, 「SD건담 G 제너레이션 -0」의 강점은 전투신에서 느낄 수 있는 박력 넘치는 연출에 있다(기존에 나와있는 시리즈의 발매일을 보면 알 수 있듯이 이번에 나올 '3'도 아마 8월에 나올 것 같다). '3'에서는 이러한 강점을 더욱 부각시켜 등장한다. 예를 들면, 등장 캐릭터가 더욱 활발하게 무기를 발사하거나 회피하며, 특정 조건이 되면 발생하는 이벤트가 증가하기도 한다. 이러한 진화된 연출이 가능한 이유는 '건담' 시리즈의 에피소드를 재현했기 때문이다.



▲ '건담 에피온'의 화려한 공격 장면. 전작처럼 비행 형태로 변형할 수 있다

등장하는 캐릭터의 대폭 증가

게임 중에 등장하는 캐릭터는 초대 건담 시리즈부터 「G 제너레이션-제로」에서 처음으로 등장했던 건담 시리즈 최신작인 '∀(턴 에이) 건담'에 이르기까지 모두 나온다. 그리고 이번 '3'에서는 전작에 등장하지 않았던 소설판과 OVA판, 그리고 PC게임에 이르기까지 다양한 미디어로 호평을 받은 건담 시리즈를 총 망라하여 전작과 차별화를 꾀한다. 즉, 이 게임을 꾸준히 플레이하면 건담의 살아있는 역사를 느낄 수 있다는 것이다.


▲ ∀건담에 등장하는 '볼자논'. 지크를 연상시키는 기체


▲ '건담 헤비암즈'. 근거리보다 원거리전에 능한 건담이다

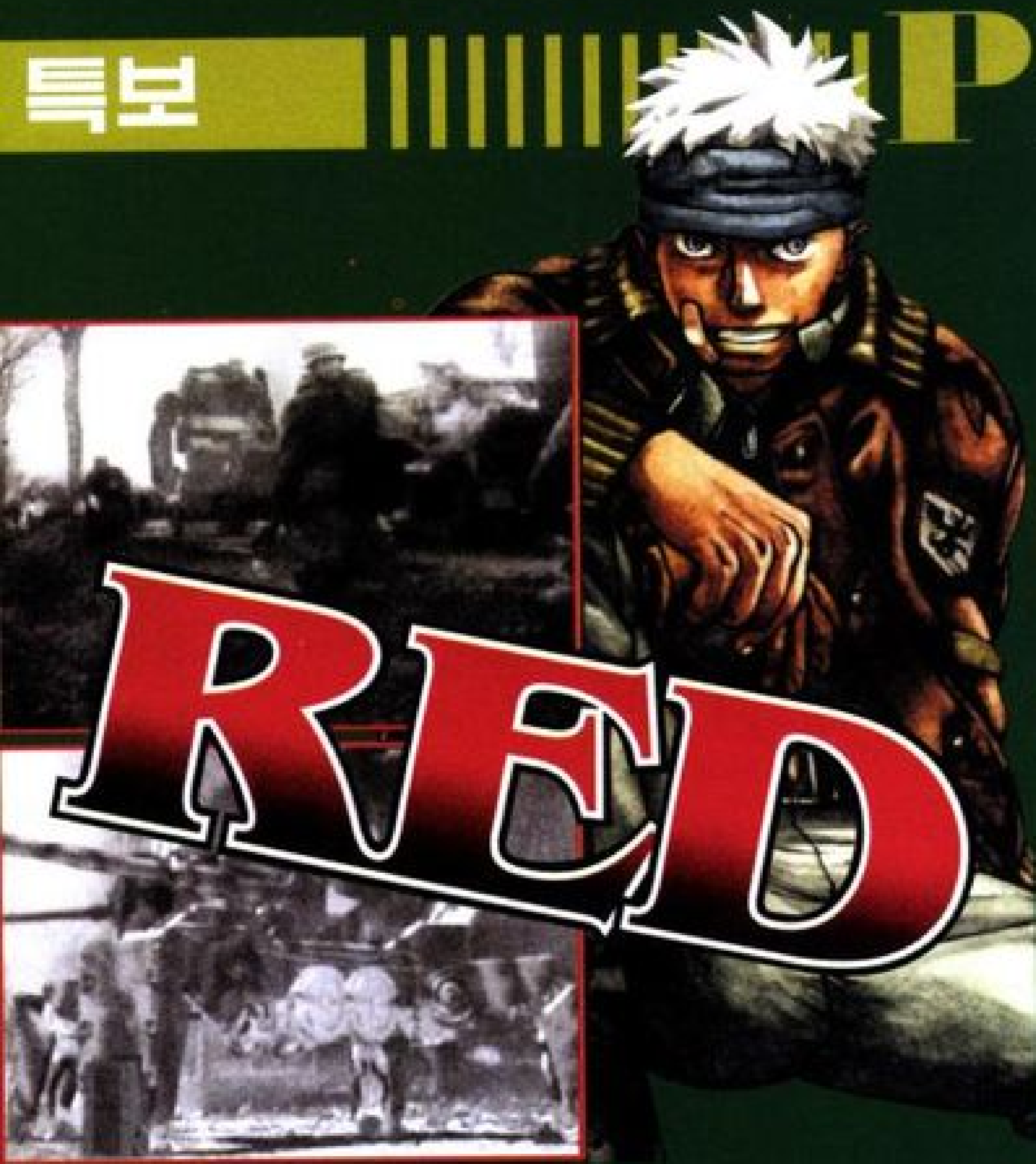

▲카토르의 애기(愛機), '건담 샌드록 커스텀'


▲ 동방불패 마스터 아시아와 도몬 카슈의 숙명적인 대결도 게임 상에서 재현된다

멀티 시추에이션 모드

새롭게 등장하는 '멀티 시추에이션 모드'는 각각의 건담 시리즈가 시작되는 시점 게임을 시작할 수 있는 모드로, 전작의 시추에이션 모드를 발전시킨 개량판이라고 할 수 있다. 전작인 「G-제너레이션 제로」의 세이브 데이터를 이용하면, 플레이어가 키웠던 오리지널 캐릭터를 '3'에서 사용하여 보다 쉽게 유니트를 키울 수 있다.


▲ 전작의 세이브 데이터를 이용하면 오리지널 캐릭터도 이용할 수 있다



말세가 다시 오는가!! 엽기적 남북전쟁 시나리오, 일본 버전

RED(가칭)

제작사	코나미
장르	시뮬레이션
발매일	9월
발매가	미정

한민족의 반복되어서는 안될 어두운 과거. 한반도 땅덩어리에서 일어난 동족상잔의 비극, 이름하여 6·25전쟁. 소련과 미국의 손아귀에서 놀아났던 과거, 38도선이 그어져 많은 국민들의 가슴을 찢어놓았다. 물론 그뿐 아니라 예전 독일의 분열과 미국의 남북전쟁도 이 소재결정에 일익을 담당한 듯하다. 일본에서는 이 분단의 상황을 흥미롭게 느꼈는지 그들만의 남북전쟁을 그려내어 게임으로 제작중이라고 하는데…. 대리 경험을 주기 위해서라고 흥미위주로만 생각한다면 파격적인 게임인 것은 틀림없다. 그러나 아직 통일도 되지 않은 상태에 접한 소식이라 왠지 씁쓸함이….

어차피 이러쿵저러쿵 떠들어도 개발은 결정된 것. 게다가 '6·25가 일본에서 일어난다면?' 이라는 가상의 세계는 확실히 게이머들에게 상당한 관심을 모을만하다. 게다가 중요한 것은 무적의 성능을 자랑하는 플스2. 아무리 봐도 「프론트 미션」이 떠오르는 상세한 가상 역사의 시나리오. 수많은 병사와 병기들이 동시에 움직이는 리얼타임 전투와 맵의 구성. 이건 단순하게 끝나지 않을 것 같다. 단지, 춤바람 제작사 코나미가 시뮬레이션이라는 장르를 얼마나 잘 소화해 낼 수 있을 것인가가 문제.

완전 가상 시나리오

1945년 8월 15일은 우리 나라에서는 광복절, 일본에서는 종전기념일이다. 하지만 레드의 세계관에서는 이날 종전선언이 행해지지 않고 본토에서의 결전으로 돌입했다. 결과적으로 태평양전쟁의 종결은 늦어지고, 2년 후인 1947년에는 북위 38도를 경계로 일본 북부가 소비에트 연방의 관리하로 들어가 버린다. 더구나 1950년에는 아시아 국가들을 끌어들이며 대대적인 일본전쟁이 발발한다. 결국 피나는 소모전 끝에 1964년 휴전에 들어간 일본. 그리고 현재, 분열통치체제의 일본은 언제 피어오를지 모르는 불씨를 품고 긴장감 넘치는 상황에 접어들었다.



Armord Fighting Walker

국지전용으로 개발된 다족보행(多足步行)형 로봇. 이 시대적 오류의 고철덩어리 때문에 전차로는 갈 수 없었던 지형으로 진군할 수 있게 되었다. 일단 세 가지 종류의 AFW가 공개되어 여기에 내어놓는다. 로봇으로 GO!!



▼ 기동성을 중시한 경갑포(軽甲砲)

▲ 원거리 사격에 능한 다각포(多脚砲)

▲ 인간에 가까운 만능형 AFK, 갑각포(甲脚砲)

일단 소개된 캐릭터



가비 폰 바이체커

독일인 아버지와 일본인 어머니 사이에서 태어난 혼혈아. …라고는 해도 계속 일본에서 자라왔기 때문에 독일에 대해서는 일자무식. 갑각포(甲脚砲)에 탑승한다.



미나카와 료코

전쟁말기에 태어난 일본인. 아버지와는 어렸을 때 생이별하고 어머니와는 사별한 가련한 처녀(또는 소녀). 아마 생존을 위해서 AFW의 파일럿이 되지 않았을까 예상된다. 이 소녀(또는 처녀)도 갑각포에 탑승. 아마 바이체커와의 로맨스를 강요받고 있는 듯. …왜 여성캐릭터의 설명이 더 자세한 지는 따지지 말아주길.

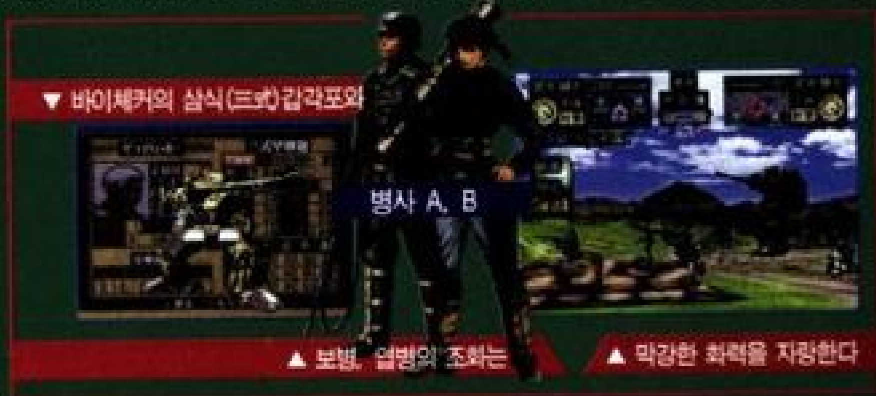
애들은 싸워야 큰다. 전투순서를 알자

게임은 장르가 장르이니 만큼 시뮬레이션 부분의 비중이 대부분이다. 따라서 게임이 어떻게 진행하는지 시스템을 모르면 아까운 플스2를 발로 차버리고 후회할지도 모른다. 전투는 크게 나누어 세 파트. AFW와 병사들을 세밀하게 배치하는 '부대편성'. 적의 동향과 전술을 파악하며 아군을 조작하는 '작전 맵'. 작전 맵에서 적에게 시비를 걸어(또는 걸려) 전투를 치르는 '전투 맵'. 이 세 가지로 나뉜다. 그리고 전투가 끝난 후 메인 스토리를 진행시켜 가는 형태로 게임은 전개된다.

승리의 초석, 부대편성

※현재 밝혀진 병과는 보병, 공병, 보급병, 엽병(猟兵·박격포), 수색병, 위생병 등

'나는야 AFW, AFW는 강하다. 나르을 이기면 15포인트(작곡, 노래 곤잘레스).' …뭐, AFW는 강하다. 그러나 기갑부대가 할 수 있는 일이 있고 보병부대가 할 수 있는 일이 있다. 아무리 강력한 AFW일지라도 제 성능을 충분히 발휘하기 위해서 병사들의 엄호는 필수불가결. AFW와 병사를 적절하게 편성하는 것이 몸에 이롭다. 그러면 실제로 어떤 느낌으로 조합을 하는 것일까. 조합에 따라 부대의 타입은 180도로 변한다.



▼ 바이체커의 삼식(三式)갑각포와

▲ 보병, 엽병의 조화는

▲ 막강한 화력을 자랑한다

전투의 방향, 작전 맵

스토리의 전개에 따라 전투임무가 다르다. 적을 전멸시키는 임무, 아군을 보호하는 방어전, 후퇴하는 적을 쫓아가는 추격전 등도 준비되어 있다. 그 전투목적에 맞춰 바둑판 식으로 구분된 맵에서 아군부대를 움직이는 것이 작전 맵. 지형 효과와 적 부대의 상성, 증원부대와의 위치관계 등을 생각하여 전술을 짜내자. 짝짝.



▲ 각 유닛은 하나의 부대를 가리킨다. 시간개념도 있는 듯

이것이 실전, 전투 맵



▲ 이 그래픽이 리얼타임으로 움직인다고? 이런, 플스2를 사란 말이잖아

작전 맵에서 부딪힌 적과의 전투가 세밀하게 묘사되는 전투. 전투는 리얼타임으로 진행되며 그때그때 신속한 상황판단으로 정확한 지시를 내려야하는 통솔력도 필요하다. 만약 임기응변을 무시한다면 아무리 강한 전투력을 지녔어도 패배를 보는 것은 불 보듯 뻔하다. 적과의 상성도 잘 고려하지 않으면 힘들어질듯.



더 이상 같은 말 하기 싫다. 눈으로 느껴라!!!

아머드 코어 2

여름발매를 앞두고 새로운 정보를 속속들이 공개하는 프롬 소프트웨어의 「아머드 코어(이하 AC) 2」. 전작에서도 사용된 11종류의 부품에 이어, 새롭게 도입된 부품이 드디어 공개되었다. 그뿐만 아니라 모두의 이목을 끌고있는 통신대전에 관한 정보도 새롭게 밝혀졌다. 또 통신대전의 무대가 되는 여러 스테이지도 새롭게 공개되었는데 이번 달 게임파워에는 최신정보가 가득하다! 새롭게, 새롭게… 헉헉. 플스2만 되면 모든 게 새로워지는 듯.

제작사	프롬 소프트
장르	액션
발매일	여름
발매가	미정



계속해서 공개되는 정보를 보면서 전작과 비교해보면 바뀐 것이 그래픽뿐만이 아니라는 것을 알 수 있다. AC2에 추가된 오버부스터의 개념부터 시작해서 3가지 새로운 카테고리의 부품까지…. AC 시리즈를 즐겨본 사람, 또는 좋아하는 사람이라면 절대 놓쳐서는 안될 만한 정보들이 여기 있다.

올 여름, 뜨거울지도 모르는 계절을 AC2와 함께 태워보는 것도 좋을 듯하다. 후후… 이열치열이라는 것이다.

3개의 새로운 부품들

기체를 개조하기 위해서라면 종전 11개의 부품과 새로운 3개의 부품을 잘 연결해야한다. 이 새로운 부품들은 기체의 하중이나, 무기의 업데이트를 위하여 존재한다. 크게 라디에이터(RADIATOR), 인사이드(INSIDE), 익스텐션(EXTENSION)으로 나눌 수 있는데, 냉큼 이 3가지 부분에 대해 알아보자.

인사이드(INSIDE)

'기체 내에 무장을 시켜보는 것은 어떨까?' 라는 발상에서 새롭게 첨가된 인사이드는 코어에 내장하는 방식의 추가부분이다. 오른쪽 접합부분과 배후의 무기를 탑재하고 무기를 선택한 후에 사용한다. 외부장비와는 조금 거리가 먼 공격병기와 보조병기를 메인으로 하여, 전략에 조금 더 변화를 줄 수 있다.

■ **DECOY DISPENSER**

디코이 디스펜서. 레이더 추적을 망가뜨리는 용도로 사용한다. 록온한 적을 교란하여 반격하거나, 위급상황시 긴급회피용으로도 사용할 수 있다. 레이더망을 역으로 이용해 냉정하고 과감한 공격을 가할 수 있어 교묘한 심리전이 예상된다. 판타지식으로 간단히 말한다면 마비(痲痺) 정도?



▲ 디코이 사출용 장비



▲ 더미 사출장치

■ **DUMMY MAKER**

더미 메이커. 위의 디코이는 레이더를 소용없게 만드는 것이라면, 더미 메이커는 레이더를 혼란시키는 용도로 사용된다. 레이더에 반응하는 더미를 발생시켜 상대를 혼란에 빠트린 뒤, 그것을 이용하여 적을 공격할 수 있다. …환영(幻影)이랄까.

■ **BOMB DISPENSER**

지금까지의 시리즈에서는 배후에 장착했던 폭탄(BOMB). 하지만 이번 작품부터 이 봄 디스펜서도 인사이드로 들어간다. 이로서 근접전의 효율성이 보다 높아졌기 때문에 더욱 치열한 접전이 될 것이다.



▲ 이번에는 인사이드로 변화하여 그 효과를 유감없이 발휘할 듯

익스텐션(EXTENSION)

역시 새롭게 추가된 항목. 어깨부분에 설치하는 장비로, 동력과 무기의 보조를 담당하는 파츠이다. 사진들을 보면 차세대 AC의 상징적 파츠로 보여지는데, 과연 전략에 어떤 도움을 줄지는 아직까지 미지수.



▲ 긴급탈출 & 회피용으로 추측되는 백 부스터



▲ 통상무기할 수 있는 미사일에 연동되는 또 다른 미사일. 화력을 높이자



▲ 제너레이터를 보조해주는 익스텐션. 에너지 병기에는 반드시 필요(?)

라디에이터(RADIATOR)



▲ 게임화면의 우측하단을 보면 수시로 확인이 가능해진다. 한마디로 말해 오버히트를 미연에 방지할 수 있다는 얘기

AC2에서는 AC의 공격, 대시 등으로 기체의 온도가 상승해 일정시간 경직되는 일이 더 많아질 것이다(간단히 말해 오버히트). 그래서 열 방지효과를 최대한 끌어올리기 위해 장비하는 것이 바로 라디에이터. 최후의 승자로 남기 위해서라면 반드시 장착해야 되는 것임이 틀림없다. 열 받으면 괴롭지.



◀ 생긴 것은 이렇게 생겼다. 온도를 확인하기 위해서라면…

통신대전

AC2의 통신대전은 'I - LINK' 라는 PS2용 링크케이블을 이용해 이루어진다. 대전용 스테이지로는 2종류의 맵이 준비되어 있는데, 다음 소개하는 맵들을 보면 정말 치열한 접전의 장소로 딱 어울린다는 생각이 절로 들것이다.



▶ I-LINK의 사진. USB 포트의 활용이다



· 거대 항공모함 스테이지

바다 한가운데를 항해하는 항공모함 위에서 접전을 벌여야한다. 수중에서 싸울 수 없는 AC의 특성상 떨어지면… 안되기 때문에 이점을 유념하면서 전투에 임해야한다.

· 우주공간 스테이지

전작의 우주공간 스테이지와 비슷한 배경이며 거대항공모함 스테이지보다는 조금 안정적인 대전이 가능하다. 하지만 우주공간에서 싸우는 것이기 때문에 위험하기는 마찬가지. 일단 적을 유도해 끝없는 우주공간으로 내다버리는 것도 좋은 전략이라고 할 수 있다. '네가 죽으면 나는 산다' 라는 Dr. M의 명언을 잊어서는 안 된다.





아마노 요시타카의 향취가 배어 나온다

엘도라도 게이트

발매가격을 보면 알겠지만 2,800엔이다. 가격이 낮은 이유는 앞으로 23개의 엘도라도 게이트 GD가 시리즈로 등장하기 때문이다. 두 달에 한번씩 나올 「엘도라도 게이트」의 등장은 지금까지 '장대한 RPG'였던 게임들을 무색하게 만들 것이다. 모두 24편에 걸쳐 나올 대작 「엘도라도 게이트」의 공개된 최신정보를 살펴보자.

제작사	캡콤
장르	RPG
발매일	여름 발매 예정
발매가	2,800엔

한달에 한번씩 발매되는 RPG를 만들고 싶다던 캡콤. 오카모토 요시키의 입버릇처럼 기대를 하면서도 기대만으로 끝날 줄 알았던 그 말이 현실화되었다. 시나리오는 「바이오해저드」와 「바이오해저드 코드: 베로니카」를 탄생시킨 집단 '플러그십'이 맡고, 캐릭터 디자인은 인기절정의 일러스트레이터 아마노 요시타카가 담당하여 그 기대도는 한층 치솟고 있다.

이야기의 시작


▲게임 화면은 드림캐스트답게 상당한 수준을 보여준다

「엘도라드 게이트」의 역사는 아주 오래 전 전능의 신 다이오스와 대악마 라진의 싸움에서 시작된다. 이 계속되는 싸움의 끝에 라진과 그 부하 12 귀신들은 다이오스에게 패하게 되고, 시간은 흘러 '스타시아 기관'의 발명에 의해 일어난 산업혁명으로 사람들이 분주하게 일하는 시대부터 이야기가 시작된다. 신과 악마의 싸움에 대한 일들이 사람들의 기억 속에서 잊혀져 가고 있을 때, 이 이야기의 주인공인 귀신의 후예들이 하나 둘 등장하기 시작한다. 그리고 그 수는 라진의 부하 귀신들과 마찬가지로 총 12명에 이른다. 다이오스는 대지와 인간을 창조한 위대한 신, 라진은 인간에게 사악한 마음을 불어넣는 악마. 그리고 그 악마의 후예인 인간이 이야기의 주인공인 것이다. 신과 악마의 싸움, 그들은 선인가 악인가…? 그렇지 않으면 완벽한 제 3자인 것인가…?

전 24편의 거대 스케일

이야기는 각 장으로 나뉘어 지며, 한 장이 하나의 에피소드를 구축한다. 또한 한 장이 하나의 시리즈로서 독립되어 있으며, 발매가 결정된 것은 1장의 일부가 된다. 장은 또다시 편으로 나뉘어 지고, 1장은 전부 7권으로 구성되어 있다. 각 편은 평균 3화 정도의 스토리로 나뉘어져 있고, 모두 구입하지 못하는 게이머를 위해 어느 편부터 시작해도 게임을 즐길 수 있도록 스토리를 구성한다고 한다. 과연 마지막은 몇 장이 될 것인가…?


▲ 전 24편으로 구성되지만 어느 권부터 시작해도, 아무런 위화감없이 게임을 플레이 할 수 있다

아마노 요시타카에 의해 탄생된 캐릭터들



밴트로스

아직까지는 아군인지 적인지 조차 모르는 의문의 캐릭터. 게임이 진행될 때마다 조금씩 등장하며, 주인공들의 운명에 대해 알고 있는 듯한 말투를 가졌다. 연금술사의 능력도 가지고 있다.



라디아

아버지가 거물급 도둑인 소매치기 소녀. 태어나면서 소매치기 업계에 몸을 담았기 때문에 14살이 된 지금은 프로 중의 프로급 소매치기. 직업 탓인지 재빠르고, 당당하지만 손버릇은 나쁜 것 같다.



라진

인간에게 사심을 불어넣는 대악마. 다이오스와의 싸움으로 귀신들과 함께 땅속 깊이 봉인되어 있다.



파멜라

무도가 집안에서 태어난 미녀 검사. 어렸을 적부터 무예를 배워왔기 때문에 현재는 자신을 단련하는 것 밖에 관심이 없는 18세의 소녀.



이인

초고대 유적에서 발굴되어 노예로 팔려버린 의문의 인조인간. 동료들을 자신의 주인이라 생각하며, 그들을 위해 목숨을 버려가며 임무를 완수하려 한다.



에리신

산업혁명에 의해 몰락한 귀족의 자녀. 현재는 떠돌이로, 절세의 미남자에 무적의 검사. 이런 캐릭터는 여자에게만 인기있다.



고메스

보기와는 다르게 여자에게 약하며, 정이 많은 성격. 밴드로스와는 모종의 관계가 있는 것 같다.



미마

건방지고 제멋대로인 성격에 무서운 것을 모르는 12세의 아가씨. 플레이보이인 에리신과 울던 아이도 그친다는 고메스도 어찌할 수 없는 무서운 여자.



카난

가족을 너무 생각한 나머지 죄를 짓게되고, 결국은 사형선고를 받지만 의문을 가면을 빌려 사형대에서 기적적으로 살아난 16세의 소녀. 가면의 주문을 풀기 위해 시련을 받게 된다.



밈마

버려진 12세의 소년. 성격은 알 수 없지만 밴드로스의 생계가 곤란할 정도로 대식가. 먹을 것을 주면 파워 100배가 되어 날뛴다고 한다.



다이오스

오른손으로 대지를, 왼손으로 인간을 창조해낸 전능의 신. 하지만 본작의 주인공은 귀신의 혼을 계승하는 자들이기 때문에, 오히려 신이 적이 되어 버릴 가능성도 있다. 과연….



소피

어렸을 때부터 몬스터 헌터를 하고 있는 20세의 실력파 여성. 일처리를 위해서는 사적인 감정을 철저히 배제하는 비정한 면을 가지고 있다.

완전히 달라진 세계, 그러나 여전히 그랜디아

그랜디아 2



제작사	게임 아츠
장르	RPG
발매일	미정
발매가	미정

아직도 발매일은 미정인 상태지만 이번에는 좀 더 많은 캐릭터들과 초반의 스토리 약간이 알려졌다. 아직까지도 '드림캐스트 RPG라면 역시 이것이라고 할 만한 게임이 없는 지금, 하루 속히 발매되어 갈증을 해소시켜 줄 RPG를 DC RPG 팬들은 기다리고 있다. 이러한 갈증을 해소할 「그랜디아 2」의 화면은 팬들의 기대를 충족시키기에 부족함이 없는 풍모를 보여주고 있다.

주인공이 여행할 무대는 동굴과 평원, 마을 등이다. 이번 작품에서 주의깊게 살펴야 할 부분은 배경의 그래픽이 굉장히 아름답다는 점이다. '따뜻하면서도 자연스런 표현'을 느낄 수 있어서, 나무 한 그루에 이르기까지 많은 정성을 엿볼 수 있다. 판타지 세계를 그린 작품답게 독특한 세계관을 잘 나타내고 있다.

이야기의 축을 이루는 종교, 그라나스

그라나스교(敎)란?

게임의 배경이 되는 그라나스의 전설에 얽힌 종교 그라나스교. 괴로워하고 고통받는 사람들의 구제를 교의로 내세워 사람들의 행복과 번영을 바라는 종교이다. 그 규모는 굉장히 커서 세계의 종교로서 뿌리내리고 있는 실정이다(마치 기독교와도 비슷?). 교회내에는 명백하게 계급이 있어서 일전에 공개된 엘레나는 일개 신관에 불과하며 그 상층부에 위치하는 사람들은 다음과 같다.



New! 제라 이노센티우스

그라나스교의 최고 지도자로서 지위는 법왕. 세계 종교의 중심인물이다. 항상 대신전에서 그라나스 신의 제림을 설파하고 있다. 제라가 가진 상냥함과 자비로움을 경험한 자는 누구라도 안식을 얻을 수 있다고 하는 말까지 나오고 있지만, 정작 본인은 여기저기서 벌어지는 이변 때문에 근심걱정에 싸여있어 항상 어두운 표정을 하고 있다.



New! 시레네

그라나스교의 제사장으로서 기품이 높으면서도 세상만사를 초탈한 듯한 성품의 미녀. 그 마음은 정의와 자애로 가득 차 있지만, 악마 벌마에 관계된 자에 대해서는 이단 심문관으로서 용서 없는 모습을 보여준다. 시레네가 통솔하고 있는 성당기사단은 「그라나스의 철퇴」라 불리우며 존경을 받고 있다.

주인공과 히로인의 만남에서 펼쳐지는 새로운 모험

류드의 생업은 지오하운드. 몬스터 퇴치를 전문으로 하고 있는 일종의 사냥꾼이다. 그는 오늘도 어김없이 의뢰받은 몬스터를 처치하기 위해 유일한 친구 스카이와 함께 고달픈 밥벌이길에 나선다. 매일 몬스터를 잡는 류드와 생전 처음 류드를 보는 몬스터. 결과는 뻔한 것이다. 간단히 임무를 해치운 류드 앞에 떨어진 새로운 의뢰. 의뢰주는 카보 마을의 그라나스 교회. '이번엔 고명하신 신이냐' 라고 빈정대며 교회로 향하는 류드와 스카이를 맞이하는 것은 여성의 노랫소리. 이번 임무는 그 노랫소리의 주인공 엘레나를 호위하는 것이다.



▲ 힘들게 절벽을 내려가 찾아가는 사람은?



◀ 예쁜 아가씨…가 아니고 예쁜 몬스터. 이것이 첫 전투가 되는 것일지는 미정

류드



이번 작품의 주인공. 신조는 「꿈만으로는 밥을 벌어먹을 수 없다」. 인간의 말을 알아듣는 마수 「스카이」와 함께 행동한다. 냉정하고 메마른 마음을 지니고 있는 전작의 저스틴과는 완전히 반대되는 인물이다.

엘레나



곤경에 처한 사람을 그냥 놔두지 못하는 마음 씀씀이 고운 아가씨. 때문에 그녀가 그라나스 교회의 신관의 길을 택한 것도 그다지 이상한 일은 아닐 터이다. 어릴 적부터 노래를 좋아해서 '자신의 노래로 사람들에게 희망을 줄 수 있다면…' 이라고 바라고 있다.

카보마을



게임 초반의 무대가 되는 마을로 사진은 이미지 일러스트이다. 제작자의 말에 따르면 이 일러스트가 그대로 3D화된다고 한다.



▲ 폴리곤으로 재구성된 마을의 일부



▲ 이것이 갈미아의 탑



▲ 그라나스 교회를 찾고 있는 류드



▲ 자기 소개도 거침다. 신이건 뭐건 류드에겐 밥벌이 밖에는 관심이 없는 듯

호위…라면 역시 목적지가 존재하는 것이 당연. 교회에서는 엘레나를 특별한 의식이 치루어지는 갈미아 탑까지 바래다주고 의식이 끝난 후에 다시 마을까지 데려다 달라는 부탁을 한다. 일단 탑까지는 무사히 왔는데…엘레나가 탑에 들어가서는 해가 지고 밤이 깊어도 돌아올 줄을 모른다. 처음에는 늦는다며 불평만 늘어놓던 류드였지만 아무래도 수상한 느낌을 받고는 갈미아의 탑으로 진입을 감행한다. 어떤 일이 있었는지는 모르지만 엘레나는 기절, 탑에서는 괴상한 연기가 피어오른다. 류드는 엘레나를 안고서 로프를 이용하여 탑을 탈출한다.





▲ 탑 내부로 돌입. 대망의 첫 던전이 될 것인가?▲



▲ 모닥불을 피워놓고 불만을 말하는 류드



▲ 엘레나를 데리고 탈출에 성공. 그들의 뒤의 탑에서는 파란 연기가…

이후의 모험에서…

류드와 엘레나 이외에 동료가 되어주는 2명, 그리고 전력이 될 지 어떨지는 모르지만 하여튼 만나는 1마리의 동물이 류드들을 기다리고 있다. 발매일 언제야? 빨리 나오란 말이닷!



▲ 꼼짝도 못하는 상황이 되어버린 류드. 도대체 무슨 일이 벌어진 건지?



▲ 류드를 따라서 걷는 것을 보면 확실히 동료가 되는 듯하다

밀레니아



각영관 진장으로 우리들과 친숙한 엽기 히로인…과는 이름이 달라 (각영관의 그녀는 'ミレニア', 이 밀레니아는 'ミレーニア')! 분명한 태도를 취하지 않고 우물쭈물하는 성격을 극도로 싫어하는 정체 불명의 아가씨. 약간 변덕스러우며 조금만 마음에 들지 않는 일이 생기면 남이야 어찌되든 일단 날뛰고 보는 성격. 귀여운 것을 좋아한다.

로안



'무언가'를 찾아서 여행을 계속하고 있는 소년. 찰랑찰랑한 금발 머릿결이 매력포인트(남성 독자들께는 죄송). 출생환경이 좋은지 교육을 잘 받았는지 묘하게 어른스러운 어투를 사용한다. 밝고 똘똘한 아이.



▲ 곤경국 로안을 동료로 받아들이는 듯, 넌지시 말을 건네는 류드



◀ 곤란을 겪게된 로안을 돕게되는 류드. 자신은 로안을 위해서가 아니라고는 하지만…

캬로



모 캡티 모쿠라의 케로와는 이름은 비슷하지만 별 관계없는 캐릭터. 정체는 무엇인지 모르지만 어쨌든 등장. 보는 바와 같이 인간은 아니며 이번 작품의 공식 마스코트 캐릭터로 내정되어 있다. 꼬리 끝 부분에 보면 붉은 구슬이 박혀있는 것을 볼 수 있는데 이것으로 빛을 내는 능력을 지니고 있다. 동료가 되는 것인지, 전투에는 참가하는지는 아직 모르지만 아무래도 싸움을 할 수 있을 것처럼 생기지는 않았지?



◀ 포켓몬스터 「로콘」과 흡사하다

화도 낸다. 습성은 개와 비슷? ▶

팬 서비스 충실! 대작의 풍모가 보인다

그랜디아 2의 발매를 맞아 실시되는 서비스는 2가지. 하나는 4월 1, 2일에 걸쳐 개최되는 동경 게임쇼 「그랜디아 2 부스」에서 실시되는 VM데이터 다운로드, 캬로 인형 증정 등등의 선물 공세. 또 한 가지는 휴대폰의 대기 화면에 밀레니아와 엘레나의 얼굴을 넣을 수 있는 다운로드 서비스. 두 가지 다 탐이 나는 서비스지만…요즘 비행기 값이 올랐다.

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

플레이스테이션 2 발매


▲ PS2를 사려고 기다리는 인파들(동경 아키하바라)

지난 3월 4일 수많은 게이머들이 기다려온 게임기 플레이스테이션 2가 발매되었다. 발매전 SCEI는 발매 이틀 안에 초기 생산물량인 100만대를 판매하겠다는 엄토당토않은 목표치를 제시한 바 있는데, 실제로 발매 사흘만인 3월 6일까지 98만대라는 판매고를 기록했다. 이같은 경이적인 판매현상 때문에 구입시기를 놓쳐 하드웨어를 구하지 못한 사람들 사이에는 실제가격을 훨씬 웃도는 높은 가격으로 거래되거나, PS2를 둘러싼 절도행각까지 벌어지기도 했다.

발매 하루전인 3월 3일, 일본 최대의 전자단지 아키하바라에는 게임기를 구입하기 위한 인파가 몰려들어 인산인해를 이루기도 했다. 그중에는 발매 이틀 전부터 점포측의 허가를 얻어 텐트를 치고, 점포앞에서 기거하는 사람들도 다수 있었다.

한편, 미국 뉴스위크를 비롯한 각국 언론들은 '사상 최대의 상품'이라는 대제목 하에 PS2의 발매기사를 주요 기사로 다뤄 눈길을 끌었다. 게임업계뿐만 아니라 사회적으로도 큰 이슈를 만들고 있는 PS2, 그 행보에 세계인의 이목이 집중되고 있다. (관련기사: 본지 45페이지 참조)

미국 세가, DC용 케이블 모뎀 발표





미국 세가(Sega of America)는 미주버전 드림캐스트용 케이블 모뎀을 근시일내에 발매할 예정이라고 발표했다. 현재 미국에서 판매되는 드림캐스트의 모뎀은 56Kbps(일본은 33.6K)의 아날로그 모뎀으로, 일반 전화선을 이용하기 때문에 빠른 속도를 필요로 하는 네트워크 게임에 적합하지 않다는 의견이 지배적이었다. 또한 최근 발매된 PS2와 앞으로 발매될 X-BOX가 고속 통신망을 이용한 각종 서비스를 준비하고 있다는 것도 DC 네트워크의 고속화에 자극을 준 것으로 보인다.

이로서 타 기종에는 없는 통신기능을 내세워 시장에서 크게 어필하고 있는 DC는 경쟁기종보다 한발 앞서 고속통신 서비스에 발을 들이게 된 셈이 됐다.

드림캐스트에 채용되는 케이블 모뎀은 최대 1.5Mbps의 속도를 낼 수 있는 고사양 네트워크 장비로 오는 5월에 미국에서 개최되는 'E3쇼'에 출품되어 일반에게 공개될 예정이다.

원더스완용 주변기기 속속 등장


▲ 이것이 바로 애완로봇(?) 원더보그

지난 3월 16일에서 19일까지 열렸던 '2000 동경 장난감쇼'에서 반다이사는 다수의 원더스완용 주변기기를 선보였다.

이날 공개된 원더스완의 주변기기들을 살펴보면, 무선전화와 인터넷을 접속할 수 있게 하는 「모바일 원더 게이트」나 원더스완에서 프로그래밍을 한 뒤 프로그램 내용을 입력시킬 수 있는 애완동물 로봇 「원더 보그(여름 발매)」등, 창의력과 높은 기술력을 느낄 수 있는 제품들이 많이 전시됐다.

이중 가장 많은 관심을 끈 것은 플레이스테이션이나 포켓스테이션과 적외선으로 연결되어 게임을 즐길 수 있는 「원더 웨이브」라는 주변기기. 「원더 웨이브」는 이미 최고의 게임기로 자리잡은 플레이스테이션과 연동된다는 것만으로도 관심의 대상이 되기에 충분했다. 곧 발매되는 「디지털 몬스터(PS)」는 이 「원더 웨이브」를 이용, PS와 데이터 교환 등을 행하게 될 예정이다.

현재 휴대용 게임기의 왕좌를 차지하고 있는 닌텐도의 게임보이가 독자적 기술만으로 소비자에게 다가가고 있는 반면에, 원더스완은 타사와의 연계 및 다양한 확장성을 무기로 휴대용 게임기 업계의 석권을 노리고 있다. 휴대용 게임기 업계의 후발주자이면서도 가장 왕성한 활동을 보이고 있는 반다이와 원더스완의 움직임이 예사롭지 않다.


▶ 원더웨이브

일본게임 개방 오는 6월 예정

일본 운수성의 초청으로 일본을 방문중인 박지원 문화관광부 장관은 지난 3월 26일 오사카에서 회견을 통해 "아무리 늦어도 6월까지 일본 대중문화 3차 개방을 실시하겠다"고 밝혔다. 회견중, 박장관은 두 단계에 걸친 지난 개방이 별 악영향 없이 성공적으로 이루어진 점을 상기시키며, 이번 개방은 그 폭을 한층 넓힐 것이라고 밝혀 눈길을 끌었다. 박장관은 회견 하루 전인 25일, 한·일 문화장관 간담회에서 같은 내용을 일본측에도 전달한 것으로 알려졌다. 이와 관련해 문화관광부는 다음달중 공청회를 열어 일본문화 개방에 관한 단체나 일반시민의 의견을 수렴, 최종적인 개방 내용을 확정지을 계획이다. 그간 이루어진 개방의 추이를 볼 때, 이번 3차 개방은 마지막 개방대상으로 규정지어졌던 애니메이션 및 비디오게임, 음반 등이 포함되어 있을 가능성이 높은 것으로 전망되고 있다.

공룡 스퀘어는 아직도 성장중

스퀘어는 2000년 3월 결산 순이익을 1999년 11월에 예상했던 1억엔에서 8억엔으로 상향 수정한다고 발표했다. 이것은 해외용 「파이널 판타지 Ⅷ」이 예상 이외의 판매고를 올렸기 때문이다. 경상이익도 전년도 9억엔에서 20억엔으로 수정되었다. 스퀘어는 「파이널 판타지Ⅷ」를 1999년 가을부터 세계 각국에 판매를 시작했으며, 현재까지 미국에서 146만 카피, 유럽에서 110만 카피가 판매됐다. 일본에서 판매된 363만개를 포함하면 전세계적으로 619만 카피를 판매한 것이다. 이 수치는 미국, 일본에서 판매되고 있는 윈도우용 「파이널 판타지Ⅷ」의 판매량은 포함되지 않은 것이다. 2000년 7월에는 「파이널 판타지 Ⅷ」의 속편인 「파이널 판타지Ⅸ」의 발매도 예정되어 있기 때문에 스퀘어의 순이익은 앞으로도 더욱 늘어날 것으로 전망된다.

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

동경게임쇼 2000 봄 주목 타이틀 발표

3월 31일부터 4월 2일까지 개최될 '동경게임쇼 2000 봄'에 전시될 게임들이 결정·발표되었다. 이번 동경게임쇼도 예년과 다름없이 수많은 비디오게임 및 PC게임 각사가 준비한 최신작들이 공개될 예정이다. 특히 계속되는 발매연기로 팬들의 애간장을 녹이고 있는 에닉스의 「드래곤퀘스트 7 -에덴의 전사들」과 최근 발매일이 결정된「파이널 판타지 IX」의 화면 등이 처음으로 일반에게 공개될 예정이다.



▶ 최근 발매일 확정과 함께 많은 관심을 끌고 있는 FF IX의 무비가 공개된다

동경 게임쇼 2000 봄에 출품되는 주요 타이틀

제작사명	타이틀	발매기종	제작사명	타이틀	발매기종	제작사명	타이틀	발매기종
각천서점	링 ∞ (이터널)	WS	스퀘어	파이널 판타지 IX	PS	코나미	댄스댄스레볼루션 3rd MIX(가칭)	PS
게임아츠	건그리폰 블레이즈	PS2	어스믹 에이스 엔터테인먼트	동경 마인학원 외법첩	PS	코나미	라이제리트-에페리얼판타지아	PS2
게임아츠	실피드 더 로스트 플래닛	PS2	아스크	당구 빌리아드 마스터 2	PS2	코나미	비트매니아 GB 네트 잼(가칭)	GB
게임아츠	정문의 삼국지	PS2	아스키	꽃과 태양과 비와	PS2	코나미	실황 월드 사커 2000	PS2
겐키	수도고배틀 2	DC	아이디어 팩토리	스카이 서퍼	PS2	코나미	실황파워풀 프로야구2000	N64
남코	오! 바쿤	PS	아틀라스	진 여신전생 데빌 칠드런「적의 서」「흑의 서」	GB	코나미	실황파워풀 프로야구7	PS2
남코	월드스타디움4	PS	아틀라스	페르소나 2 벌	PS	코나미	월풀기스의 낮과 밤(가칭)	PS2
남코	철권 태그 토너먼트	PS2	아틀라스	프라이멀 이미지 Vol. 1	PS2	코에이	머나먼 시공 속에서	PS
남코	테일즈 오브 이터니아	PS	에닉스	드래곤퀘스트 7 에덴의 전사들	PS	코에이	안젤리크 트로와	PS2
반다이	SD건담 G 제네레이션 게더 비트	WS	에닉스	러브스토리	PS2	코에이	진 삼국무쌍	PS2
반다이	기동전사 건담	PS2	에닉스	블레이드 아츠	PS	타이토	RC로 고!	PS
반다이	안녕 우주전함 야마토 사랑의 전사들	PS	에닉스	스즈키폭발	PS	타이토	레이크라이시스	PS
반다이	포켓 데지몬월드(가칭)	PS	에닉스	스타오션 블루스피어	GB	타이토	전차로 고! 시리즈 최신작(가칭)	PS2
반다이	포켓 파이터	WS	에포크	건틀렛 레전드	N64	타이토	코스모워리어 레이	PS
반프레스토	슈퍼로봇대전 α	PS	웡키 소프트	성령기 라이블레이드	PS	타카라	EX빌리어드	PS2
반프레스토	특촬모험활극 수퍼히로 열전	DC	이미지니어	꽃과 태양과 태풍(가칭)	PS2	타카라	타츠노코 파이트	PS
사미(스파이크)	드라이버	PS	이미지니어	랠리 하드	PS2	테크모	데드 오어 얼라이브 2	PS2
세가	M-SR(가칭)	DC	이미지니어	마이트 앤 매직(가칭)	PS2	테크모	몬스터팜 배틀카드	PS
세가	내플 테일(가칭)	DC	이미지니어	아쿠아쿠아	PS2	토미	GB 조이드(가칭)	GB
세가	렌타 히어로 NO. 1	DC	이미지니어	와일드 와일드 레이싱	PS2	토미	그랜드 난가 비기 최강 토너먼트(가제)	PS2
세가	빅쿠리맨2000 가칭 레온황제의 음모(가칭)	DC	자레코	스텝핑 셀렉션	PS2	프롬 소프트웨어	아머드 코어 2	PS2
세가	삼바 DE 아미고	DC	캡콤	MAXIMO(가칭)	PS2	프롬 소프트웨어	에버그레이스	PS2
세가	열투(NET)골프	DC	캡콤	바이오하자드 제로(가칭)	N64	허드슨	뽀용의 던전룸2	GB
세가	이터널 아르카디아	DC	캡콤	오니무사	PS2	J윙	던전세이버	GB
세가	판타지스타 온라인	DC	컬처브레인	닌타마란타로64 게임갤러리	N64	NEC 인터채널	블랙매트릭스 크로스	PS
스퀘어	극간 프로야구 AT THE END OF CENTURY 1999	PS2	컴파일	아루루의 모험 마법의 주얼	GB	NEC 인터채널	센티멘탈 그래피티 2	DC
스퀘어	드라이빙 이모션 타입-S	PS2	코나미	RED	PS2	SCE	TVDJ	PS2
스퀘어	바운서(가칭)	PS2	코나미	Z.O.E(가칭)	PS2	SNK	진실의 오우거 배틀 -제노비아의 황자	NGP
스퀘어	올스타 프로레슬링	PS2	코나미	그라디우스 III & IV 부활의 신화	PS2	SNK	쿨 쿨 툰(COOL COOL TOON)	DC

이미지니어, PS2용 소프트 공급 결정

이미지니어는 지난 3월 24일, 해외의 대규모 개발사의 작품 다섯 타이틀을 플레이스테이션 2용으로 이식·발매할 예정이라고 밝혔다.

이미지니어는 이미 해외의 우수한 타이틀을 일본 시장용으로 컨버전·발매해 왔는데, PS2의 발매에 따라 더 많은 게임 메이커와 제휴를 하고 본격적인 해외 타이틀 로컬라이징 사업에 나선 것. 이미지니어는 '지금보다 더 혁신적으로 발전할 기술에 재빨리 대응하기 위한 것'이라고 해외 메이커와의 제휴 이유를 밝히고 있다.

이로서 이미지니어는 이전부터 사업제휴를 해온 미국 레이지 게임즈사에 이어, 새 동반자인 영국 제드투사, 미국 3DO사와도 연계사업을 펼치게 됐다.

발매가 예정된 PS2용 타이틀은 레이지사의 「와일드 와일드 레이싱(6월 발매예정)」, 「랠리 하드(겨울 발매예정)」, 「타이푼」과 제드투사의 「아쿠아쿠아(발매일 미정)」, 그리고 PC용 발매되어 큰 인기를 누린바 있는 3DO사의 「마이트 앤 매직」등이다.



▲ 사진은 윈도우용 마이트 앤 매직 7

미국 램버스사, 세가 제소

미국의 반도체 메이커인 램버스사는 지난 3월 23일 미국 국제무역위원회에 히다치 및 세가를 특허 침해로 제소하고, 해당사의 제품군을 미국에 수입·판매하지 못하게 할 것을 요청했다.

미국 램버스사는 고속 칩간의 인터페이스기술을 개발·설계하고, 라이센스를 제공하는 IP(지적 재산)기업으로, 최근 발매된 소니의 플레이스테이션 2에는 램버스사의 DRAM이 사용되었다. 항간에는 소니가 자신들의 경쟁업체인 세가의 경쟁력을 약화 시키기 위해, 부품업체인 램버스를 통해 세가에 압력을 넣고 있는 것이라는 설도 돌고있다. 소문의 진위여부와는 상관없이 판결 여부에 따라서 세가는 미국시장에서 큰 타격을 입게 될 것으로 보인다.

램버스는 지난 1월에도 히다치 제작소의 메모리 제품 및 SH시리즈의 마이크로프로세서가 동사의 특허를 침해했다고 제소한 바 있다.

PS2용 TTT 발매 임박!

3월 30일 발매될 PS2용 소프트 철권 태그 토너먼트(이하 TTT)에는 각종 서비스 모드가 추가되는 것으로 밝혀져 팬들을 기쁘게 하고 있다.

최대 4명까지 한화면에서 대전을 벌일 수 있는 페어플레이 모드를 비롯, 한명의 캐릭터만을 선택해 대전을 벌이는 '1 on 1 배틀' 등, 아케이드에서는 볼 수 없었던 각종 모드가 추가되어 있는 것. 또한 가정용 철권만의 장점이라고 할 수 있는 각종 동영상들이 이번에도 어김없이 추가된다. 발매를 코앞에 둔 지금 팬들의 기대도는 점점 높아지고 있는데, 과연 TTT는 PS2 첫 밀리언셀러가 될 수 있을지?

POWER NEWS

파·워·뉴·스

명작 RPG 「판타지스타」 온라인 게임으로 등장



시리즈물로 발매되어 많은 팬을 확보하고 있는 세가의 RPG게임 판타지스타가 네트워크를 기반으로 한 RPG로 새롭게 등장한다. 타이틀명은 「판타지스타 온라인」.

-세가의 인기 RPG 시리즈인 판타지스타는 싱글플레이 전용 RPG였으나, 전세계적인 네트워크 게임 붐에 발맞추어 최대 4명으로 파티를 구성, 협력 플레이를 즐길 수 있는 MUG게임으로 변모하게 되었다.

특징적인 것은 같이 플레이할 동료들을 구하기 쉽게 해주는 '동료 검색 시스템'을 채용했다는 점이다. '동료검색 시스템'이란 지금 자신이 필요한 동료의 조건을 제시하면 네트워크에 접속해있는 플레이어중 조건과 일치하는 사람을 검색·연결시켜주는 기능이다.

또 한가지 눈길을 끄는 기능은 '회화 기능'. 일반적인 비디오 게임기의 경우 키보드가 없기 때문에 네트워크상에서 동료들과 대화를 하는데 많은 어려움이 따르게 된다. 이 문제점을 해결하기 위해 기본적인 대화 내용이 처음부터 게임속에 내장되어 있어 플레이어는 아주 간단한 조작만으로 필요한 대화를 입력시킬 수 있다. 비디오게임 사상 최초의 네트워크 RPG, 「판타지스타 온라인」이 네트워크 게임계에 새바람을 몰고 오지 않을까? 새로운 시대를 열 판타지스타 온라인은 올 여름 발매 예정이다.

닌텐도가 불안하다? 차세대기 돌핀 발매연기

PS2가 발매되고 각 업체에서 비디오게임 시장에 신규 참여의사를 밝히고 있는 가운데, 게임계의 거목 닌텐도만이 유독 복지부동의 자세를 취하고 있어 의문을 낳고 있다. 경쟁사인 소니와 세가가 새 기종을 주력으로 삼아 새로운 시장대응을 하고 있는데 반해, 닌텐도는 연내 발매예정으로 있던 자사의 차세대 게임기 '돌핀'의 발매연기를 밝혀 의문을 자아내고 있다.

세가, 닌텐도, 소니의 3파전이 한창일 당시 가장 먼저 신기종 닌텐도 64를 발표했던 닌텐도의 이같은 모습은 소비자로서는 이해하기 힘든 것이 사실이다. 발매연기의 이유는 아직까지 공식적으로 밝혀지지 않았지만, 업체 관계자들 사이에는 "닌텐도는 과거 경쟁사가 32 기종을 판매하고 있을 때 홀로 64비트의 고사양 게임기를 발매, 실패를 경험한 적이 있기 때문에 신중을 기하는 것이다" 라는 의견이 조심스럽게 나오고 있다.

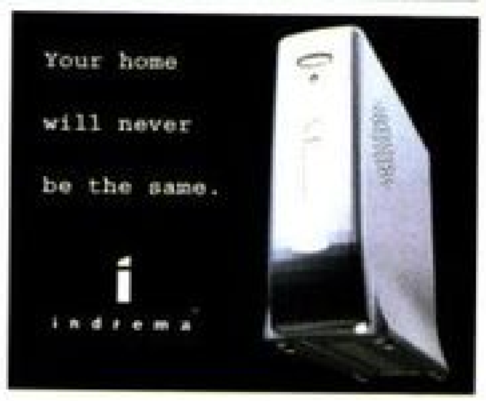
이로써 돌핀의 발매시기는 올 하반기에서 내년 봄으로 옮겨지게 되었다. 아무런 개발정보도 없이 발매를 연기시키는 등 계속해서 베일을 드리우고 있는 돌핀. 이미 소비자들의 관심밖에 있는 것은 아닐까?

오스트레일리아, 드림캐스트 온라인 서비스 개시



오스트레일리아의 드림캐스트 유저들이 기쁨의 비명을 지르고 있다. 드림캐스트 판매 개시 5개월만에 드디어 인터넷 접속 서비스가 개시된 것. 기존에 드림캐스트 인터넷 서비스가 시행되고 있는 프랑스와 영국, 스페인, 독일에 이어 오스트레일리아는 5번째로 서비스 시작됐다. 이 서비스 개통을 시작으로 기타 유럽지역에서도 올 봄부터 일제히 DC 인터넷 서비스가 시작되게 되는데 이 서비스를 이용한 네트워크 대전 게임에 벌서부터 많은 게이머들의 관심이 집중되고 있다. 유럽지역에서 5월 12일에 발매 예정인 소닉팀의 대전 퍼즐 「츄츄 로켓」이 온라인 대전을 지원하는 첫 소프트웨어가 될 예정. 네트워크 대전은 커녕 하드웨어 정식발매 조차 먼 훗날의 얘기처럼 느껴지는 국내 게이머들이 이런 서비스를 받을 수 있는 것은 과연 언제일지?

리눅스 기반 게임기 「인드레마 L600E」 발표



최근 발표된 마이크로소프트사의 PC기반 게임기 X-BOX에 이어 또 하나의 PC 기반 비디오게임기가 등장한다. 이 게임기는 미국 인드레마사가 발표한 「인드레마 L600E」 모델로 600MHz의 CPU, 64MB메모리, 2/8/30/50GB HDD, 100Mbps 이더넷 내장, SVHS-컴포넌트-SVGA 출력, USB 포트×4, IrDA, 무선 키보드(마우스), OpenGL, OpenStream 대응, MPEG2 듀얼 스트림 가속, MP3 재생 능력, TV 튜너 내장 등의 기능을 가지고 있다.

「인드레마 L600E」 는 비디오게임기라고는 하지만 기본적으로는 인터넷 단말기 및 엔터테인먼트 머신을 표방하고 있기 때문에 MS X-BOX와는 차별화된 전략을 가지고 있는 것으로 분석된다. 그러나 '인드레마 L600E'는 리눅스를 OS로 사용하고 있기 때문에 윈도우를 기반으로 한 X-BOX와 우열 비교를 피하기 어려울 전망이다. 윈도우와 리눅스의 OS경쟁은 게임기에서도 계속되는 것인지?

DC 내장 다기능 텔레비전이 등장

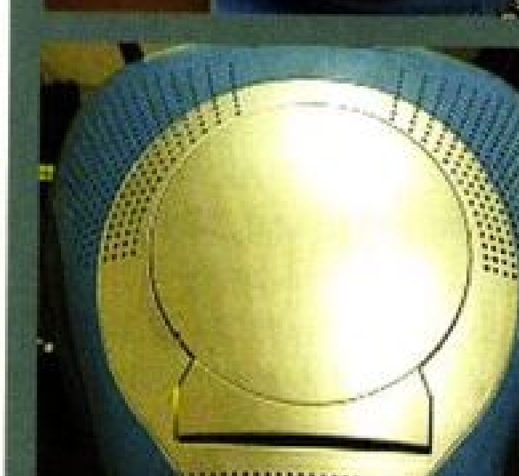
후지 텔레비전 기획, 아오야마 플래닝 아트, 스마트 엑스가 공동으로 개발한 드림캐스트 내장 다기능 텔레비전 '씨엑스 원(CX - 1)'이 발매된다.

현재 발매를 맡고 있는 곳은 씨에스케이 일렉트로닉스(CSK)이며 5월말 발매예정이다. 「씨엑스 원」은 14인치의 브라운관 크기를 가졌으며, 화상전화가 가능한 디지털 카메라와 부가기능을 이용하기 위한 키보드가 기본으로 제공된다.

제품에 포함되는 디지털 카메라는 초당 10프레임의 데이터를 읽어 들일 수 있는 것으로 종래의 전화선으로 통화시 초당 5 프레임의 화면을 전송할 수 있다.

또한 'CX-1'에는 MIDI 단자 및 모뎀도 장착되어 있어, 전자악기와 연결해 시퀀싱 작업을 하거나 웹서핑을 즐길 수 있는 등, 다양한 기능을 위한 부가 장치들도 마련되어 있다. 1,000대만 한정생산되는 제품으로, 가격은 8만 8,888엔.





▲ DC내장 텔레비전 CX-1의 모습

POWER NEWS

파 · 워 · 뉴 · 스

美 영화사, 소니 제소 움직임



소니 컴퓨터 엔터테인먼트(SCE)가 월초 발매한 플레이스테이션 2(이하 PS2)에 DVD 비디오의 코드프리 기능이 들어 있는 것으로 밝혀져 잡음이 끊이지 않고 있다.

본래 DVD는 경제수준이 비슷한 일련의 지역을 하나의 단위로 묶어 해당지역 내에서만 타이틀을 유통시킬 수 있도록 규정하고 있다. 이것은 복수의 언어와 자막을 수록할 수 있는 DVD는, 감상에 있어 언어적 장벽이 거의 없는 것이나 마찬가지이기 때문에 경제수준이 낮은 지역에서 높은 지역으로 타이틀이 저가격에 유통되는 것을 막기 위한 조치이다. PS2의 경우, 많은 타 지역코드 DVD 비디오를 간단한 조작만으로 재생할 수 있다는 것이 알려지자 이것이 문제가 되고 있는 것.

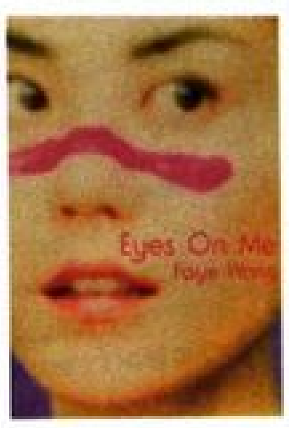
기본적으로 시중에 유통되고 있는 DVD플레이어의 경우, 사용자가 코드프리를 위해 머신을 개조하는 경우는 있어도 제작업체에서 공공연히 이 기능을 넣어서 파는 경우는 거의 없는 것이 현실이다. 그런데 언제나 정품 미디어 사용을 주장해온 소니가 이와 같은 문제점을 수정하지 않은 채 하드웨어를 출시했다는 것에 대해 기업의 도덕성 문제까지도 거론되고 있다.

단순히 '실수'로 그런 문제가 발생했다고 주장하는 소니 측과는 반대로, "PS2를 더 많이 팔기 위해 소니가 일부러 코드프리 기능을 추가했다"는 것이 일반 사용자나 경쟁사들의 견해이다.

이와 같은 소식을 접한 헐리우드의 대규모 영화사들은 소니를 제소할 움직임을 보이고 있는데, 자사의 타이틀들이 저작권료 한 푼도 못 받고 일본 내에 유통될 가능성이 높아졌다는 것이 그 제소의 이유이다.

소니는 DVD 재생 드라이버(현 1.00을 1.01로)의 업그레이드를 통해 이와 같은 문제점을 해결하겠다고 발표했지만, DVD 재생 프로그램이 메모리 카드에 들어있기 때문에 이전 버전(1.00)의 디스크에서 다운로드 받으면 다시 코드프리 기능을 쓸 수 있기 때문에 아무런 해결책이 되지 못한다. 자신들의 실수(?) 때문에 어려운 상황에 놓여버린 소니와 새 하드웨어 PS2. 과연 소니는 이 난관을 어떻게 헤쳐나갈 것인지?

「Eyes On Me」, 일본 골드디스크 대상 수상



▶ Eyes on me 앨범

지난 3월 15일, '제 14회 일본 골드 디스크 대상'에서 스퀘어의 우에마츠 노부오가 작곡하고, 홍콩의 여가수 왕정문이 부른 FF Ⅷ의 삽입곡 「아이즈 온 미(Eyes On Me)」가 서양음악부문 대상을 수상했다. 일본 골드디스크 대상은 그 해에 가장 많은 판매를 기록한 음반에게 수여되는 상이다. 「아이즈 온 미(Eyes On Me)」는 99년 동안 총 40만장의 판매고를 기록하여 서양음악 부문의 '올해의 노래(Song of the year)'상을 수상했다. 일반 팝이 아닌 게임음악이 이 상을 수상한 것은 그 전례를 찾아볼 수 없는 것이다. 단 일본가요 부문 수상이 아닌 서양음악(洋樂) 부문 수상의 이유는 일본인이 아닌 홍콩가수가 불렀기 때문으로 보인다.

이번 「아이즈 온 미」의 수상은 바야흐로 게임음악도 대중음악과 동등한 선에서 평가받는 시대가 왔다는 것을 의미하고 있다.

게임 구입하면 하드웨어 준다?



SNK에서 2000년 4월 27일 발매예정인 네오지오 포켓용 시뮬레이션 RPG 게임 「전설의 오우거배틀 외전- 제노비아의 황자-」에 네오지오 포켓이 포함되는 것으로 밝혀져 관심을 모으고 있다.

이번에 발매되는 「전설의 오우거 배틀 외전 -제노비아의 황자-」는 슈퍼 패미콤용 「전설의 오우거 배틀」본편 제14장에 등장한 성자 트리스턴의 모험을 그린 것으로 기본 시스템은 본편을 답습하지만 네오지오 포켓만의 특징을 살려 통신 케이블을 이용한 대전 등의 새로운 요소도 준비된다고 한다.

가격은 1만엔으로 소프트(3,800엔)와 본체(6,800엔)를 따로 구입하는 것보다 저렴하니, 오우거 배틀의 팬이지만 네오지오 포켓이 없는 유저에게는 절호의 기회일 것이다.

소니 미국법인 SPE, 온라인 부문 신설

'소니 픽쳐즈 엔터테인먼트(SPE)'는 3월 13일, 온라인 업무를 취급하는 새로운 부문을 설립한다고 발표했다. SPE는 소니 아메리카의 계열회사로서 이제까지는 주로 영화와 게임정보를 취급해 왔지만, 네트워크 쪽으로의 비중을 점차 확대시킬 예정.

신설부문은 '소니 픽쳐즈 디지털 엔터테인먼트(SPDE)'는 독립적인 명칭을 가지고, 다양한 네트워크 서비스를 제공할 계획이다.

현재 온라인 부문에서 어떤 업무를 맡게 될지에 관한 구체적 계획은 밝혀지지 않았지만, 다운로드가 가능한 간단한 소프트웨어나 게임을 개발을 맡게 될 예정이다.

샤프와 소니, 소형 고밀도 광자기디스크를 공동개발

샤프와 소니는 지난 3월 23일, 직경 50.8mm, 용량 1GB의 '소형 고밀도 광자기 디스크'를 공동으로 개발했다고 발표했다. 양사가 개발한 광자기디스크는 초 해상 광자기(超解像光磁氣) 방식을 채택, 직경 50.8mm 두께 0.5mm의 기판에 적색 레이저(파장 655nm)로 1GB의 데이터, 청색 레이저(파장 405nm)로 2GB의 데이터를 기록할 수 있다. 또 '레이저 펄스 발광자계 변조기록'이라는 광자기 기록방식에 의해서 기록, 재생시 신호 왜곡 현상이 거의 나타나지 않는다고 한다. 더불어 밀폐성과 견고성을 겸비한 카트리지 방식을 채택하여 한층 데이터를 안정적으로 보관할 수 있게 만들 예정이다. 카트리지의 외형은 폭 58×길이 54×높이 4mm이며 밀폐성을 높이기 위해 셔터를 장착하고 있다.

양사는 광자기디스크의 사용을 여러 업계에 제안하고 있는데, 현재 카시오 계산기, 후지츠, 일본 IBM, 미츠이 화학, 파이오니아, 네덜란드의 로열 필립스 일렉트로닉사, TDK 등의 업체에서 긍정적으로 채택여부를 검토하고 있는 것으로 알려졌다.

이 광자기디스크가 상용화되는데는 다소 시간이 필요하겠지만, 과연 어떤 업계에서 이 새로운 미디어를 채택하게 될지 관심을 가지지 않을 수 없는 부분이다.



▲ 새로운 게임기에 채용될 가능성도?

Top Game Ranking

플레이스테이션/ 플레이스테이션 2 Top 10

1 릿지레이서 V

PS2/레이싱/남코/3월 4일/6,800엔



담당자 멘트

드디어 플스2가 발매되었습니다. 온갖 기대를 받은 동시 발매소프트 「릿지레이서 V」가 그 기대에 부응하듯 당당하게 1위에 랭크되었습니다. 그 영향인지 아직도 높은 인기를 얻고 있는 「베이그란트 스토리」와 「발키리 프로필」이 한 계단씩 떨어졌습니다. 그밖에는 꾸준한 인기를 얻고 있는 「기동전사 건담 기렌의 야망 - 지온의 계보」가 4위를 지키고 있네요. 7위에 새롭게 랭크된 플스2용 게임인 「스트리트 파이터 EX 3」도 부진해 보이는 첫 진입입니다만 앞으로 어떻게 될지 지켜볼만 하겠군요. 모처럼의 음악게임인 「기타프릭스 2nd MIX」도 10권 안에 진입해 아직까지 음악게임이 건재하다는 것을 보여주고 있습니다.

2 베이그랜트 스토리



액션 어드벤처/스퀘어/2월 10일/6,800엔

3 발키리 프로필

RPG/에닉스/99년 12월 22일/6,800엔

4 기동전사 건담 기렌의 야망 - 지온의 계보

SLG/반다이/2월 10일/6,800엔

5 포포로크로이스 이야기 2

RPG/SCEI/1월 27일/5,800엔

6 그랜트리스모 2

레이싱/SCEI/99년 12월 11일/6,800엔

7 스트리트 파이터 EX

PS2/대전액션/캡콤/3월 4일/6,800엔

8 스트라이더 비룡 1&2

액션/캡콤/2월 24일/6,800엔

9 바이오해저드 건서바이버

건슈팅/캡콤/2월 1일/5,800엔

10 기타프릭스 2nd MIX

음악게임/코나미/ 2월 23일/2,800엔

드림캐스트/ 세가 새턴 Top 10

1 바이오해자드 - 코드 : 베로니카

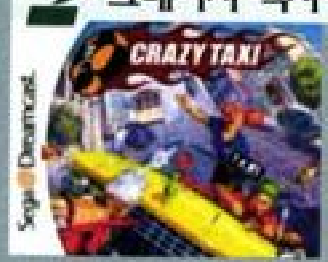
어드벤처/캡콤/2월 3일/6,800엔



담당자 멘트

『바이오 해저드 코드 : 베로니카』, 「크레이지 택시」, 「쉔무 ~요코tm카~」로 이어지는 대작 3형제가 여전히 1, 2, 3위를 랭크하고 있습니다. 이들을 밀어낼 만한 대작이 한두 달 이내에는 없기 때문에 장기 집권 체제를 구축할 것으로 보입니다. 세가 GT가 밑에서 차근히 올라올 듯 하지만 튜닝 및 레이스 조작이 매우 어렵기 때문에 많은 게이머에게 인기를 얻지는 못할 것으로 보입니다. 3월말에 발매될 센티멘탈 그래피티 2 와 실황 파워풀 프로야구, 킹 오브 파이터즈 99에게 기대를 걸어 보겠습니다.

2 크레이지 택시



레이싱/세가/1월 27일/5,800엔

3 쉔무 ~ 제 1장 요코스카 ~

FREE/세가/99년 12월 29일/6,800엔

4 버추어 스트라이커 2

스포츠/세가/99년 12월 2일/5,800엔

5 버추얼 온 - 오라토리오 탠그램 -

액션/세가/99년 12월 9일/5,800엔

6 세가GT

레이싱/세가/2월 17일/5,800엔

7 스트리트 파이터 3 W 임팩트

대전액션/캡콤/99년 12월 16일/6,800엔

8 베르세르크

액션/아스키/99년 12월 16일/6,800엔

9 D2 (D의 식탁 2)

어드벤처/와프/99년 12월 23일/6,800엔

10 리바이브 ~ 소생

어드벤처/데이타 이스트/99년 10월 28일/6,800엔

닌텐도64/ GB Top 10

1 동키콩 64

액션/닌텐도/99년 12월 10일/7,800엔



담당자 멘트

이렇다할 대작 소프트가 발매되지 않은 가운데 약간의 순위 변경이 보이고 있습니다. 우선 꿋꿋하게 1위를 지키고 있는 「동키콩 64」는 당분간 자리를 내주지 않을 것으로 보여지며, 아직까지 국내에 물량이 없어서인지 「바이오하자드 2」는 첫 진입 2위에서 「슈퍼로봇대전 64」의 인기에 눌리며 3위로 떨어지고 말았습니다. 그 밖에는 GB게임 중 최고의 자리를 걷고 있는 「포켓몬스터 금」이 4위의 자리를 지키고 있는 모습을 볼 수 있습니다. 몇 개의 대작 타이틀이 몰려있는 이번 달에는 순위의 대대적인 변동이 있을 것으로 예상됩니다만, 독자분들도 그렇게 생각하십니까?

2 슈퍼로봇대전 64



S · RPG/반프레스토/99년 10월 28일/7,800엔

3 바이오해저드 2

어드벤처/캡콤/1월 28일/7,800엔

4 포켓몬스터 금

GB/RPG/닌텐도/99년 11월 23일/4,800엔

5 오우거 배틀 64

S · RPG/닌텐도/99년 7월 14일/7,800엔

6 마리오 파티 2

보드게임/닌텐도/99년 12월 17일/5,800엔

7 젤다의 전설 64

RPG/닌텐도/98년 11월 21일/6,800엔

8 실황 J리그 퍼펙트 스트라이커 2

스포츠/코나미/99년 7월 29일/7,200엔

9 마리오 골프

스포츠/닌텐도/99년 6월 11일/6,800엔

10 비트매니아 GB 2

GB/음악게임/코나미/99년 11월 25일/4,800엔

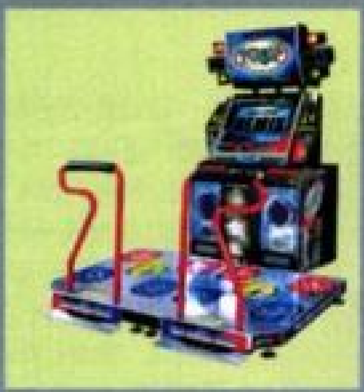
: 지난달과 동일 : 새로 순위 진입 : 지난달보다 내려감 : 지난달보다 올라감

■ 통계 기간: 2000년 3월 1일 ~ 3월 25일
■ 조사 방법: 게임파워 00년 4월호 애독자 엽서 (60%), 국내외 게임 관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%), 미국 · 일본 유명 게임지 조사 통계 (10%)

아케이드 Top 10

1 펌피럽 1st MIX

음악게임/안다미로



담당자 멘트
이맘쯤 되면 뭔가 '대박' 이라고 할만한 대작이 터져주어야 할 시기인 듯한데, 아직까지 그런 기미는 보이지 않고 있습니다. 세가의 음악 게임인 「삼바 DE 아미고」가 아케이드 시장에 새 흐름을 가져올 것인지 관심이 모아지고 있습니다. 「데드 오어 얼라이브 2」는 꿋꿋히 5위를 지키며 굳은 의지를 보여주고 있습니다만 아직까지 국내 사정으로 높은 지지를 얻지 못한다는 점이 아쉽습니다. 그밖에는 역시 기존의 인기를 계속해서 받고있는 비트매니아 DX Ⅱ 세컨드 스테이지 등의 음악 게임들이 순위를 지키고 있네요. 이제는 다른 게임도 해보고 싶습니다.

2 Ez2Dj ~스페셜 에디션~



음악게임/어뮤즈 월드

3 댄스 댄스 레볼루션 3rd MIX
음악게임/코나미

4 크레이지 택시
레이싱/세가

5 데드 오어 얼라이브 2
격투액션/테크모

6 드럼 매니아
음악게임/코나미

7 철권TT
대전액션/남코

8 비트매니아 DX II - 세컨드 스테이지 -
음악게임/코나미

9 Ez2Dj
음악게임/어뮤즈 월드

10 더 킹 오브 파이터즈 99
대전액션/SNK

기대 소프트 Top 10

1 철권TT

PS2/대전액션/남코/3월 31일/미정



담당자 멘트
플스2가 발매되어서인지 갑자기 철권TT의 기대도가 급상하였습니다. 그래서 「철권TT」가 1위, 자꾸 연기, 연기되는 「드래곤퀘스트 7」는 한 단계 떨어진 2위에 랭크되었습니다. 그밖에 발매를 코앞에 놔둔 몇몇 작품들이 한 단계 이상 순위가 올라간 것을 볼 수 있는데, 플스2에 이목이 집중되어 있는 지금 이 시점에서 눈여겨 볼 수밖에 없는 입장이군요. 발매 연기가 계속되는 「슈퍼로봇대전 α」같은 경우는 조금은 순위가 떨어져도 괜찮을 듯한데, 계속 순위가 올라가는 것으로 보아 꾸준한 인기와 기대를 얻고 있는 것 같습니다. 철권TT의 발매가 기다려지는 한 달이 될 것 같습니다

2 드래곤 퀘스트 7



PS/RPG/에닉스/4월/6,800엔

3 SNK VS 캡콤
ARC/격투액션/캡콤/미정/미정

4 테일즈 오브 이터니아
PS/RPG/남코/3월/미정

5 젤다의 전설 외전
N64/A · RPG/닌텐도/미정/미정

6 슈퍼로봇대전 α
PS/S · RPG/반프레스토/봄

7 센티멘탈 그래피티
DC/SLG/NEC IC/3월 23일

8 귀무자(가제)
PS2/어드벤처/캡콤/여름

9 실황 파워풀 프로야구 2000(가제)
N64/스포츠/코나미/3월 23일

10 사쿠라 대전 3 ~ 파리는 불타고 있는가~
DC/어드벤처/세가/가을/미정

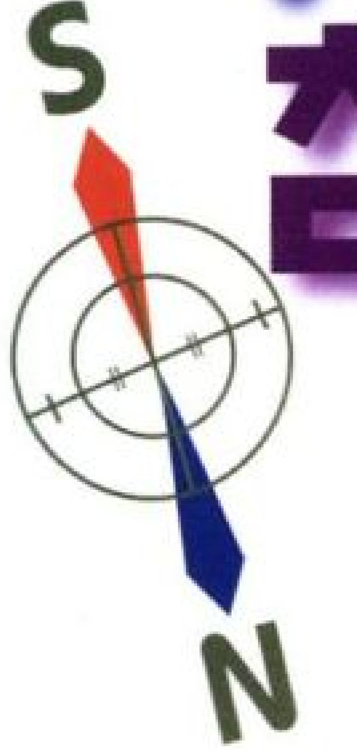
프리 랭킹 – 게임파워 사상 최고의 공략은? Top 10

순위	공략	득표
1	철권 TT	8%
2	발키리 프로필	7%
3	패러사이트 이브	6%
4	바이오해저드 시리즈	5%
4	로봇대전 F	5%
6	센무	4%
6	포켓몬스터 금은	4%
6	파이널 판타지 8	4%
9	크레이지 택시	3%
10	크로노 크로스	2%
기	파이널 판타지 택틱스, DOA 2, 성검전설 2	2%

담당자 멘트
이번 달에는 독자분들이 선택한 게임파워 최고의 공략에 대한 프리랭킹입니다. 우선 1위에는 「철권TT」가 랭크되었습니다. '자세한 설명이 좋았다' 라는 독자님들의 반응이었습니다. 이번 프리랭킹의 특징이라고 하면 작품들의 득표차이가 얼마 나지 않는다 것이 눈에 띄는데, 독자들이 선정하시는 것에 있어서 고민을 많이 했음을 느낄 수 있었습니다.
가장 많은 48%는 '잘 모르겠다' 라는 답변을 해 주셨는데 이것은 저희가 반성해야할 부분이 아닌가 싶습니다. 앞으로도 더욱 알찬, 그리고 기억에 남을 만한 공략을 해나갈 것을 다짐합니다.

경제가 어려울 수록 소비는 신중하게!!!

파워 나침반



등장인물의 설명에서 자신의 성향과 비슷한 인물을 찾아내어, 그 리뷰어의 추천도로 구입여부를 결정하자. 추천도는 0~10의 열한 단계로 구분된다(숫자가 높을 수록 추천도가 높다). 아케이드 게임의 리뷰는 '구입 여부'가 아닌 '플레이 여부'. 리뷰에 붙어 있는 ·¿!란에는 그 리뷰어가 느끼는 게임 최대의 장점을 한 마디로 서술하여 게임의 장점을 한 눈에 파악할 수 있도록 하였다. 개인적으로 2개월 내에 발매된 게임중 하나를 평가하는 프리 리뷰는 말 그대로 개인적인 평가이기 때문에 점수는 따로 부과하지 않는다. 망설이지 말라. 파워 리뷰어들을 믿고 구입한다면 절대 후회하는 일은 없다. 투자의 기본은 바로 안전!



프리티 사미

좋아하는 장르는 어드벤처와 비주얼 노벨이며, 캐릭터성이 뛰어나고, 시나리오의 깊이가 있는 게임을 좋아한다. 좋아하는 인물은 칸노 히로유키, 좋아하는 원화가는 야마즈유 파츠키, 좋아하는 제작사는 어웰과 시즈웨어, 좋아하는 게임은 미소녀 게임, 좋아하는 성우는 히카미 쿄코와 코우다 마리코. 이 중 두 가지만 해당하는 게임이 있다면 플레이한다. 그외 슈팅이나 레이싱 두 장르를 제외한 모든 장르에서 전형적인 대작이라 불리는 게임은 일단 플레이한다(하지만 그 대작의 기준에 문제가 있다고 한다).

GO.GO.GO!: 전반적인 미소녀 게임, 어드벤처
Speciality: 디지이어, 이 세상 끝에서 사랑을 노래하는 소녀 유노



防塵

번역과 오파투를 세상에서 가장 싫어하는 보통 게이머. 즐기는 게임 영역에 일정한 울타리가 있어서 그 바깥에 있는 게임과는 좀처럼 친숙해지지 않는다. 하지만 게임에 관한 지식을 쌓는 것에 관심이 있어서 학생과도 같은 자세로 게임에 임하는 마음가짐을 잊지 않으려 노력한다. 점차 등장하는 새로운 장르에 예전의 단순 장르가 사라지는 것에 대해 목하 고민 중.

GO.GO.GO!: 어드벤처 퍼즐
Speciality: 유구환상곡 시리즈, FF5.



나치스

게임의 겉모습만을 가지고 섣불리 판단해버리는 실수를 저지르기도 한다. 하지만 나중에 직접 플레이를 하면서 재미를 느끼는 경우가 많기 때문에 결과적으로는 남들보다 한 걸음 이상 뒤처진 플레이를 하게 된다. 대전 격투, RPG 종류의 게임과 실각성이 떨어진 시뮬레이션 게임을 주로 하고 있다. 한편, 플레이해온 게임 중에서 영어물이 꽤 큰 비중을 차지하고 있다는 것으로서 이 게이머의 성향을 쉽게 짐작할 수도 있다…. 여전히 확실 본토와는 직접적인 관계가 없지만 확실 국적을 가진 게임 캐릭터에는 애착을 갖기 위해 노력 중.

GO.GO.GO!: 대전 격투, RPG 간단한 시뮬레이션
Speciality: 스트리트 파이터 시리즈, 두근두근 메모리얼



流星

남들과 게임을 똑같은 방식으로 하면 재미가 없다고 외치는 열혈 게이머. 그 덕분에 드럼또한 스틱을 버리고 손으로 플레이를 하여 드럼의 상비를 파악한다던가, DDR 열기 파로 등에 열을 올리는 등의 별난 짓을 많이 한다. 콜라 1.5리터를 남김없이 마시고 시작한 사천 덕분에 한동안 게임을 즐기지 못하여 게임불감증에 걸렸었지만 현재 점차 치유 중에 있다. 메카닉 광이기도 해서 메카 애니에 푹 빠져있다.

GO.GO.GO!: 대전 격투,
Speciality: 슈퍼로봇대전 시리즈, VF3, DQ시리즈

PS2의 발매로 굉장히 어수선한 한 달이었다. PS2의 동시 발매 타이틀들은 하나같이 그 성능을 과시하기라도 하듯 「튀는」 소프트들로 가득 차 있는데…. 금전적인 여유가 있다면 반드시 해 보아야 할 게임들로 화려하게도 구성되어 있다. 덕분에 여타 기종, 심지어 PS조차도 상대적으로 눌리는 기색이 강하게 느껴지는 한 달이었다. 폭풍의 핵 PS2 타이틀도 물론 리뷰에 포함하였다. 구입하고 싶은 자신의 욕망을 억제하는 데에 힘든 한 달이 되지 않을까?

10 돈이 없으면 악마에게 혼을 팔아서라도 사야하는 게임이다
9 소장용이다. 구입해서 플레이하고 영구 소장하자.
8 어떤 방식으로든 플레이를 해 보아야만 할 게임이다.
7 썩어도 준치라고 하더라~
6 빌려서 한다면 말리지는 않겠지만 구입을 고려한다면 그만 두는 것이 좋다.
5 이미 구입했다면 되팔아도 살 사람이 없는 게임이다
4 게임을 좋아한다면 이것보다 더 나은 게임들을 하라
3 이런 것을 산다는 것은 IMF 시대에 죄악 이외의 그 무엇도 아니다
2 시디가 하늘에서 떨어지지 않는 한 절대로 플레이하지 말자.
1 실수로 구입했다면 그대로 제거하자. 타인에게 팔려는 생각을 하는 당신은 악인이다
0 산다고 하는 사람은 도시락을 싸가지고 다니면서 말리고 싶다

A. 드럼매니아

PS2/코나미/음악 게임/3월 4일



・ 强占! 폼난다!

이식도는 완벽이다. 게다가 기타와의 세션도 기본으로 지원된다. 게임의 이식도나 완성도 등으로 보자면 상당한 수준이다. 하지만 문제는 드럼 컨트롤러로 판정은 좋지만 모든 패드가 붙어 있어, 게임센터와 같이 온몸을 날리며 플레이하는 것은 불가능하며 특히 발판에서 게임센터와 같은 감을 찾기에는 절대적으로 무리가 있다. 하지만 이것은 비싼 드럼 컨트롤러 가격과 기대치가 상반되어 나타나는 현상으로 실제로 그렇게 나쁜 수준은 아니다. 게다가 익숙해지면 어느 정도 게임센터와 같은 느낌으로 플레이할 수 있으며 드럼의 설정을 CPU로 맞춰 놓으면 기타만으로도 플레이할 수 있다는 점이 맘에 든다. 또한 멀티탭이 있을 경우 기타 2인용을 할 수도 있으니 대만족. 하지만 PS2의 초기 게임으로 어필하기에는 조금 무리가 있는 것이 문제라면 문제…. 어쨌든 가격에 대한 부담만 없다면 추천이다!

・ 强占! 완벽한 이식도와 세션 플레이 기본 지원

곡의 판정과 이식도에 대해서는 더 할말이 없다. 기타 프릭스와의 세션도 기본으로 지원(기타 2인용에는 멀티탭이 필요하다)되기 때문에 드럼 매니아의 팬들이라면 틀림없이 만족할 것이다. 문제는 드럼 컨트롤러. 아케이드와는 달리 모든 드럼 패드가 평평하게 붙어있기 때문에 아케이드에서 드럼 치던(특히 원래 드러머였던 사람은 더하다) 사람들은 고전이 예상된다. 스틱을 비스듬히 세워서 쳐야하기 때문에 손목이 쉬이 피로해지는 점도 문제다. 페달 역시 잘 고정해 놓지 않으면 삐딱해지기 십상이다. 익숙해지면 집에서 연습해서 오락실에서 본전 친다 라는 공식도 성립되기 때문에 초반 감각에만 길들여지면 큰 무리는 없을 듯. 비싼 가격을 극복할 수 있다면 적극 추천이다.

・ 强占! 퀄리티가 높은 수록곡

일단 화면은 아케이드판보다 떨어지는 점이 거의 없다. 오히려 로딩에 걸리는 속도가 빨라진 기분이다. 쾌적한 느낌으로 신나게 두들길 수 있다. 그러나 문제는 전용 컨트롤러. 주위에서는 실로폰이라는 얘기도 많이 들어봤었다. 그 정도로 아케이드와 비교해서 박력이 없다. 게다가 드럼 각각의 위치가 약간 치기에 불편하게 되어있다. 그리고 페달을 밟는 느낌도 너무 가볍기 때문에 익숙해지기 위해서 처음부터 오래 플레이해 보아야 할 것이다. 준비되어있는 노래들은 아케이드의 곡들과 오리지널 몇 곡, 세션 플레이를 위한 기타 프릭스에 수록된 곡 등등 매우 다양하다. 여간해서는 질리지 않고 오랫동안 즐길 수 있다. 역시 제일 중요한 문제는 완벽하게 즐기는 데 필요한 비용. 전용 컨트롤러에 기타에 멀티 탭 등등 필요한 것은 많다. 잘 구해서 해보자….

・ 强占! 세션플레이가 가능하다.

오락실에서 우리의 쌈지돈을 인정사정 없이 갈취해간 장본인이 드디어 PS2로도 나왔다! 이 게임도 여느 리듬게임처럼 높은 이식도를 보여주었다. 그러한 고로 게임자체에 대해서는 그다지 할 말이 없다. 하지만 대체 이 드럼콘은 뭐란 말인가…. 동봉된 스틱으로 드럼을 치고 있는 사람을 보고 있노라면 발탄 성인을 연상시킨다느니, 드럼콘 외견은 마치 아버지의 구두 뒷발굽같이 생겼다느니, 치는 느낌은 실로폰틱 하다느니 등의 이유 등으로 게임을 즐기는 데는 정말 좌절인 것이다. 복권이라도 당첨되어서 돈이 남아돌지 않는 이상 오락실에 가서 즐기는 것만으로 만족하지. …라고 극구 단점만 집어서 말을 하긴 했지만 집에서도 세션플레이가 가능! 이라는 점만으로도 살 가치는 충분하다.

B. 스트리트 파이터 EX 3

PS2/캡콤/대전 격투/3월 4일



엑셀이 사라진 것은 아쉽지만 스파EX 시리즈 본질의 재미는 전혀 잃지 않았다. PS2의 성능을 살린 큼지막한 캐릭터와 리얼한 표정, 시리즈 최다수 캐릭터의 등장, 4인 동시 배틀 등 PS2 동시 발매 작품으로는 높은 완성도를 보여준다. 특히 PS2가 아니면 불가능한 엔딩시의 개떼 배틀(?)이라던가…, 4인 동시 배틀은 눈으로 보는 재미가 아닌 실질적인 플레이면에서 PS2가 얼마나 대단한 게임인지를 알게 해준다. 분명 동시 발매된 릿지 레이서 5에 비해 임펙트가 부족할 지는 몰라도 게임의 재미면에서는 절대로 뒤지지 않는다. 캡콤의 인지도와 지명도가 있는 게임이라는 것을 감안했을 때, 절대로 못 만들 수 없는 작품. 특히 EX2에서는 등장하지 않았던 사쿠라가 등장하니 팬들은 기뻐할지도. 하지만 가끔 게임이 느려지거나 너무 리얼함만 강조한 나머지 오프닝에서의 켄은 편집부 내에서는 불량카 켄이라 불릴 정도.

• 强点! 다채로운 게임 방식

PS2 최초의 격투게임이 된 EX3는 하드웨어가 변해도 그 특유의 감각은 전혀 변하지 않았다. 따라서 원래부터 EX시리즈를 싫어했던 사람들은 역시나 친해지기 힘들 듯하다. 새로 생긴 에디트 모드는 각종 캐릭터의 기술들을 믹스하여 오리지널 캐릭터를 만들어 낼 수 있으며 2에서부터 등장하지 않은 블레어 데임과 알렌 스나이더의 기술도 익힐 수 있는 점은 좋으나 자칫 기술을 잘못 장비하면 캐릭터를 만들어 내기까지 수많은 노가다가 불가피한 시스템은 이해할 수 없는 점이기도 하다. PS2이니 만큼 그래픽은 훌륭하나 압도적일 만큼 좋다고는 느끼기 힘들다. 그러나 메테오 태그 콤보 등등의 코믹한 요소들은 역시나 볼거리. 이상하게도 캐릭터마다 강력한 대공기들이 있어서 잘못하면 상당히 치사한 대전으로 번질 우려가 다분하다는 것이 최대의 감점요소이다.

• 强点! 태그 매치 방식의 도입

전체적인 게임의 분위기는 PS판으로 나온 EX 2 PLUS와 거의 같다. 하지만 가드 브레이크는 중단 공격으로 약화, 엑셀 콤보의 폐지 등 시스템 면에서는 상당한 차이를 보이고 있다. 태그 매치를 도입함으로써 최대 4인 대전이 가능해졌고(멀티 탭이 필요) 태그를 이용한 연속기, 특수기들이 다량으로 준비되어 있어 재미를 증가시켰다. 준비되어 있는 모드도 여러 종류가 있지만 정작 확실한 스토리 모드가 없다는 것이 아쉽다. 드라마틱 배틀에서는 1 대 3의 대전도 가능하므로 꼭 즐겨보도록! 오리지널 캐릭터를 키우는 모드는 전작들에 있었던 익스퍼트 모드와 유사한 느낌이다. 오리지널 캐릭터의 모습이나 종류를 자유롭게 선택할 수 있도록 준비해 놓았다면 어떨까…(애착감이 떨어진다). 그래픽이나 사운드 면에서는 확실히 좋아졌으나 캐릭터의 묘사에는 개인적으로 위화감을 느낄 수도 있고(켄이 너무 이상해!) 가끔씩 화면이 느려지는 경우가 있다

• 强点! 신 캐릭터 육성 가능, 태그매치 도입, 사쿠라가 예쁘다.

PS로 스파EX2를 즐긴지도 얼마 되지 않았는데 어느새 PS2로 등장한 EX3! 과연 캡콤답다는 말밖에 나오지 않는다. 일단 추가된 캐릭터가 강렬하다! 라고는 했지만 사쿠라라는 여고생이 추가된 것뿐이다… 그 외에 그래픽의 파워업, 태그매치에서만 느낄 수 있는 독특성, 그 외에는 변한 점이 없기 때문에 전작을 즐긴 사람도 편하게 즐길 수 있게 한 아리카의 배려가 보이는 등 120%의 만족을 느낄 수 있는 작품이다. ACE라는 자를 키워나가서 최강의 격투가로 만드는 재미도 삼삼하다. PS2 유저인데도 이 게임이 없는 사람은 제갈공명을 얻고도 그 재능을 썩히고 있는 유비와도 같은 사람…일 수도.

C. 비트 매니아 어펜드 5th 믹스

PS/코나미/음악 게임/3월 2일



이건 몇 번째일까…, 어쨌든 또 새로운 비트 매니아 어펜드 디스크가 발매되었다. 당연한 말이지만 전작에 비해 곡수가 대폭적으로 늘었으며, 다양한 모드가 맘에 든다. 또한 DDR 서드의 곡이 들어 있다는 것이 맘에 든다. 전체적으로 봤을 때, 비트 매니아의 최신작답게 만들어져 있으며, 특히 볼륨면에서 많은 발전을 이루었다. 하지만 5th 믹스에 있는 모든 곡을 일반 컨트롤러로 클리어하는 것은 불가능하다고 생각된다. 일단 전용콘이 있다면 게임을 구입해도 좋다.

• 强点! 소프트의 낮은 가격과 기존 시리즈와의 몇 가지 차별성

DDR 3RD의 곡들이 몇 가지 눈에 띄며 GOTTA MIX와 4th MIX의 곡들도 몇 곡은 잔류하여 있기 때문에 신곡이라고 할 만한 것이 많이 없는 것이 문제이기는 하지만 50곡에 가까운 곡들을 보유하고 있기 때문에 기존의 비트 매니아 시리즈와는 볼륨면에서 격을 달리한다. 대번에 눈에 띄는 차이는 화면 가운데의 영상. 전작들과는 달리 질적으로 꽤 차이를 보이고 있다. 게임적으로는 BPM이 두 배 정도 늘어나는 배속 모드와 노트가 중간부터 출현하는 서든 모드의 탑재 덕분에 어렵게 즐기고 싶으면 얼마든지 어렵게 즐길 수 있게 되었다. 플레이 해보면 뭔가 다르다는 것을 확실히 느낄 수 있다. EZ2DJ가 가정용으로 출시되어 있지 않기 때문에 굳이 비교하지는 않겠다. 따라서 이하의 점수를 부과. 전용콘이 있다면 후회없는 구입이라 감히 말하겠다. EXPERT 배속 서든 GABBAH 깨시는 분?

• 强点! 다양한 플레이 모드와 수록곡

몇 번이나 나오는 어펜드 디스크인지 이제는 발매에 별로 신경이 가지 않는 게임인 비트 매니아. 수록곡들은 굉장히 많고 특히 DDR에서 나오는 곡들이 있어서 친숙한 곡도 있다. 당연히 패드로 하는 것보다는 전용콘으로 하는 쪽이 훨씬 재미가 난다. 난이도는 쉬운 것부터 극악하게 어려운 것까지 다양하게 준비되어 있으나 본인같이 이런 종류의 게임 쪽에 취약한 사람이라면 쉬운 곡이라도 익숙해지는 데 시간이 꽤 필요할 것이다. 그러나 익숙해진 후에는 한없이 빠져들 매력이 있기 때문에 꼭 노력해보길. 화면의 중앙에 흐르는 영상들도 재미있는 것으로 가득 차있으나 정작 플레이하고 있는 사람에게는 건반을 보느라 신경을 쓸 여유가 별로 없다. 플레이 모드는 노멀 말고도 여러 가지를 고를 수 있기 때문에 같은 곡을 색다른 느낌으로 플레이할 수 있다는 것도 좋은 점이다.

• 强点! DDR 3rd의 곡들을 플레이할 수 있으며, 엔딩의 프리 플레이가 압권 전체적으로 굉장해졌다.

배속모드, 서든모드 등의 등장으로 인하여 게임의 수명이 오래간다. 그리고 DDR을 플레이하면서 이 곡은 비트 매니아로 즐기고 싶다! 라고 생각한 것들이 많이 추가되어서 대단히 기쁘다. 그러나 역시 EZ2DJ Special과는 너무 비교되는 것은 어찌 할 수 없는 듯…. 단점으로 따지자면 역시 곡 셀렉트 시에 알아보기가 약간 불편하다는 정도일까. 이 정도만 빼면 지금까지 나온 그 어떠한 비트 매니아 시리즈보다 대단하다고 할 수 있다.
BOA BOA LADY에서 등장하는 침흘리며 졸고 있는 개구리가 너무 귀엽다….

D. 성전사 단바인

PS/3월 4일/시뮬레이션/반다이



• 强点! 단바인이 나온다

역시 반다이다. 그래픽도 그렇게 떨어지지 않고, 캐릭터들도 원작을 잘 살렸지만, 어딘가 부실한 느낌이 든다. 마치 베타버전을 플레이하고 있다는 생각이 든다. 조금 만 더 신경썼으면 더 잘 만들 수 있었을텐데…. 이 정도만 만들어 놔도 팔릴 거라고 생각한건가…? 하지만 이는 캐릭터 게임에서 어쩔 수 없이 오는 문제로, 시뮬레이션을 좋아하고, 단바인을 좋아하는 팬들의 입장에서 본다면 그렇게 문제가 될 만한 요소는 보이지 않는다. 분명 단점도 많은 게임이지만, 단바인이란 이름 하나도 모든 것이 용서될 수 있는 게임이라고 생각한다. 하지만 원작을 모르는 사람의 입장에서 본다면, 과연 이 게임을 재미있게 즐길 수 있을지 의문시된다. 원작의 팬이라면 구입이다!

• 强点! 인기 캐릭터 세계관의 패러렐 월드를 즐길 수 있다

몇 가지 단점이 눈에 띄는데 일단은 사운드. 전투면 전투, 시나리오면 시나리오 파트에서 계속해서 같은 음악만이 반복되어 아무리 충격적인 장면이 나와도 분위기 자체가 아주 지겹게 느껴진다. 또한 스토리가 굉장히 천편일률적인데다 그 템포가 빨라서 납득이 가지 않는 전개도 군데군데 보인다. 게다가 초반에는 생물 병기를 가지고 싸워야하기 때문에 초장부터 화려한 오라 배틀러의 싸움을 기대했던 사람들은 실망을 금치 못할 것이다. 그러나 오리지널 오라 배틀러의 개발과 단바인 세계의 캐릭터들의 충실한 이식(?). SRPG로서는 평균 수준의 게임성을 가지고 있다는 점에서 단바인 팬들에게는 어필할 만하다. 단, 단바인을 1편부터 끝까지 보았던 올드 팬들의 경우 오리지널 세계관에 심각한 이질감을 느낄 수 있는 위험요소도 안고 있다. 웬지 「겟타 로보 대결전」과 「배틀 로봇 열전」을 연상시킨다.

• 强点! 유닛 개발 및 생산 시스템

이번에는 단바인을 주제로 한 게임을 내놓은 반다이. 무려 3가지의 오프닝이 준비되어 있는 것이 돋보인다. 그러나 게임을 시작하고 몇 분 진행하다보면 점점 질려 가는 자신을 느낄 수 있을 것이다. 그래픽에는 그다지 문제점이 없다. 폴리곤도 PS에서는 다행인 수준이며 캐릭터 또한 원작의 그림 그대로이다. 문제는 사운드. 일부러 그런 것인지도 모르겠지만 대체로 탁한 느낌에다가 종류도 별로 없을뿐더러 반복에 반복…. 금새 듣기가 지루해지기 때문에 오랜 플레이를 하는 데 지장이 온다. 그 중에서 그나마 재미있는 것은 유닛의 개발 및 양산 시스템. 이 시스템이 게임의 가장 큰 재미요소일지도…. 게다가 오라 배틀러의 경우에는 여러 가지 무기를 사서 장비 해줄 수도 있다는 점이 꼼꼼하다. 끝으로 주인공을 차라리 원작과 같이 쇼우로 했으면 어떨까 하는 아쉬움이 남는다.

• 强点! TV를 보지 않고도 단바인의 스토리를 이해할 수 있다. 플레이타임이 징하게 길다.

역시 반다이라는 회사는 그냥 반다이라고 부르면 안되고 「반다이 비주얼」이라고 불러야 한다는 것을 뼈저리게 느낀 게임이었다. 게임을 구입하기 전 게임샵에서 리메이크된 오프닝을 보았을 때는 엄청난 대작의 느낌이 풍겨왔다. 당장에 구입. 그 길로 집에 와서 플레이를 했으나 게임 자체는 오프닝에 비하면 너무나도 평범했다. 역시 반다이 사의 게임은 할 사람은 하게 되고 안 할 사람은 안 하게 되는 매니악한 게임만 내는 것인가. 로봇대전이라던가 원작의 단바인을 알고 싶은 사람은 구입해도 되지만 그런 것에 전혀 관심없다는 사람은…별로 추천하고 싶은 작품은 아니다. 전투장면을 스킵하고 플레이하는 것이 더 재미있는 상당히 해괴한 게임.

파워 나침반

MIDIST



시간이 흐름에따라 복잡한 게임보다는 가벼운 마음으로 즐길수 있는 게임을 선호하게되었다. 주위에서 나이는 못 속인다고 비난을 받고 있는 사람이 가는 게이머. 오랜만에 복귀한 만큼 무리한 리뷰는 피하려는 경향이 짙다. 그러나 스트라이더 비룡을 보더니 어째서인지 리뷰에 묵묵히 임하기 시작…. 역시 노병인가!

GO.GO.GO!: 2D 전반, 음악게임
Speciality: FF4, 실황시리즈

떠돌이



게임이 졸작이 아닌 이상 거의 모든 게임을 다 즐기는 올 라운드 게이머. 가끔씩 실수로 졸작을 즐기다가 폐인이 되는 경우도 있다(하지만 명작을 즐기다 폐인이 되는 경우가 더 많다). 한 게임에 구애되지 않는다고 해서 '떠돌이'라는 이름이 붙여졌다. 최근에는 물밀 듯이 밀려오는 음악 게임의 열풍을 걱정하며 과거로의 회귀를 주도하며 고전 게임에 심취해 있다.

GO.GO.GO!: 레이싱 게임, 정통RPG
Speciality: 데이토나 USA, 드래곤퀘스트 5, 엘리베이터 액션

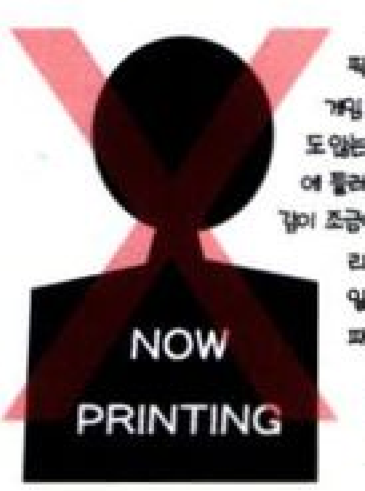
원고 마스터 K



언제인가부터 게임을 분석적으로 플레이하는 눈을 가지게 된 올드 타입 게이머. 사운드 소스와 그래픽 라이브러리의 나열인 게임을 너무 많이 봐왔기에 일어난 현상이라고 변명해 본다. 그 때문인지 본인에게 재미를 느끼게 해주는 게임을 만났을 때는, 경외감을 표하며 게임에 빠져들곤 하는데…. 감정의 상태에 따라 플레이 할 게임을 찾아 나서기도 한다.

GO.GO.GO!: 액션, 시뮬RPG, 어드벤처
Speciality: 에스프 레이드, VF3, FF8

소년X



게임이란 매력이라 생각하는 사람. 그래픽 사운드 스토리 연출 모두 아무리 멋져도 게임 자체에 매력을 느끼지 못하면 거들떠보지도 않는다. 중후한 판타지 분위기를 사랑하며, 손에 들러붙는 게임을 좋아한다. 같은 이유로 조작감이 조금이라도 떨어지는 게임에는 높은 평가를 내리지 않기도… 게임을 결코 가볍게 즐기는 일없이 하나에서 열까지 공부하고 연구하고 파고들며 임하는 타입.

GO.GO.GO!: 매력만 있으면 OK
Speciality: 오우거 배틀 시리즈, VF3, 건담 사이드 스토리

E. 릿지 레이서 V

PS2/남코/레이싱/3월 4일



MIDIST

국내의 경우 희소성과 높은 가격 탓에 매니악한 기계가 되어버린(물론 일시적인 현상이지만) PS2, 그리고 무수한 팬을 가지고 있는 릿지 시리즈. 이 두 가지의 문장을 합쳐보자. 그리고 몇 단계쯤 비약을 시켜보면 '릿지 매니아는 비싼 가격에도 불구하고 PS2를 구입한다'는 문장을 이끌어낼 수 있을 것이다. PS2의 동시구입 소프트중 가장 선호도가 높은 것도 릿지 5. 너무 현실 비평으로 흘렀는데 다시 게임이야기로 돌아와서… 즐겁다! 릿지 특유의 상쾌한 드라이브감이 좋다. 스피드감도 이제껏 발매된 어떤 게임들보다 뛰어나다. 그래픽 쪽에서 일어나는 톱니 파동에 무수한 PS2 죽이기파들이 핏대를 올리고 있지만 게임을 하는 입장에서는 아무런 위화감을 느낄 수 없다. 스피드감, 재미, 성취감, 고민할 '꺼리' 등등 꽤 많은 장점을 가지고 있지만 여타 동시발매 타이틀들이 그랬듯 단명만은 피할 수 없을 듯. 레이싱 게임에 어느 정도 애착을 가지고 있지 않다면 장기간 PS2의 트레이를 차지할 수는 없을 듯하다. 단명할 것 같은 불길한 예감이 또한 기분 나쁘다. 재미있는 게임이기 때문에 더더욱…

떠돌이

• 強占! 슬립스트림이 완벽 재현.

처음 받은 인상은 그다지 충격적이거나 하지 않았다. 하지만 게임을 즐기다보면 '어라? 이거 정말 잘 만들었네…'라는 생각이 든다. 게임 감각은 릿지 시리즈 중에서 최고의 작품으로 꼽히는 릿지레이서레볼루션(일명 : RRR)과 상당히 흡사하다. R4에서 따가운 소리를 많이 들었던 것일까? 어쨋든 다시 예전의 시스템을 계승한 것에 후한 점수를 주고 싶다. 제작진이 말했듯 플스2에 대해 잘 모르는 상황에서 이 정도의 작품을 만들어낸 것을 보면 남코의 뛰어난 제작력에 새삼 감탄하지 않을 수 없다. 레이싱 게임에서 항상 문제가 되는 특유의 느커짐 현상도 거의 느낄 수 없다. EXTRA 엔진과 OVAL 엔진을 새롭게 적용시킨 것도 새롭다는 느낌을 주는데, 솔직히 OVAL 엔진의 성능이 너무 뛰어나 게임 밸런스가 약간 무너져 보이기도 한다. 전체적인 완성도 및 재미는 절대 보장!

원고 마스터 K

아니다. R4만큼 게임이 만들어낸 가상의 세계에 빠져들 수는 없다…, 라고 생각하고 게임에 임하는 순간에 완벽하게 릿지 시티에 거주하고 있는 당신을 발견할 수 있다. 트레이 방식이라 CD를 바꿔 넣기 귀찮다는 점도 있었지만, 구입하고 편집부로 오기 위해 집밖에 나오기까지 4일 동안 PS2를 휴면상태로 만들지 않았다. 쉴 때는 릿지 FM을 들으며 코스를 분석하여 0.001초를 줄이기 위한 노력을 하게 한다. 총 주행거리를 표시해주는 시스템도 달리고싶은 욕구를 자극한다. 'GRIP', 'RAPE HIRO' 등을 리메이크한 곡과 'SUNNY BEACH', 'GREEN FIELD' 등의 리메이크 된 코스가 초대 「릿지레이서」에 이어 등장해서 반갑다. 또한, 초기작에서 공사중이었던 코스에 고가도로가 생기고, 빌딩이 들어선 것을 보며 세월이 변했다는 것을 느끼게 한다. 드리프트 감각은 카운터 스테어 위주로 조정되어서 원심력에서 밀고 당기며 라인을 수정하는 맛이 기막히다. 또한 현실적이지 않은, 혹은 현실에서는 죽음을 각오해야 시도할 수 있는 코너링을 릿지레이서에서는 극한으로 펼쳐 보일 수 있다.

소년X

레이싱 게임은 거의 스트레스 해소용으로 즐기는 타입이다. 릿지5는 딱 스트레스 해소용으로 그만인 것 같다. 본연의 스피디함이랄까? 전작들 중에서 유독 릿지 레이서와 아주 똑같이 변화했다. 재미면에서도 좋지만 PS2의 성능을 나름대로 잘 발휘한 것 같다. 2인 대전 모드에서 나이트 게임을 한 번 즐겨보면 정말 멋진 연출이 많이 되어있다는 것을 알 수 있다. 게임 밸런스도 상당히 잘 맞춰져 있어 난이도 설정에 따라 게임의 어렵고 쉬움이 설정된다. 난이도를 하드로 맞춰놓고 컴이 조종하는 차와 슬립스트림 싸움을 펼칠 때, 진짜 드라이버가 된 느낌이 든다. 한가지 중요한 것은 컴퓨터도 슬립을 사용한다는 것이다. 자신의 차량 후미에 컴퓨터의 차량이 있으면 항상 슬립을 주의해야한다. 모처럼 나온 레이싱 재밌는 레이싱 게임이라고 할 수 있을 것이다.

F. 세가GT

DC/세가/레이싱/2월17일



MIDIST

• 強占! 세가도 GT를 만들었다! YEAH

3D 게임에 있어 그 몰입도를 가장 높일 수 있는 방법은 1인칭 시점을 채택하는 것이 아닐까 싶다. 처음 플레이할 때, 1인칭 시점에서의 드라이브감은 어느 정도 실제 차와 흡사한 듯한 느낌이었다. 이내 만족감을 느꼈고 '음 머 이 정도면 조아조아' 라고 중얼거리며 퇴근길에 올랐다. 차에 시동을 걸고 집으로 향하던 도중 번뜩이며 뇌리를 스치는 것이 있었다. '뭐지? 이 위화감은? 속도계는 120을 표시하고 있을 때…비로소 느낄 수가 있었던 것이다. 고속으로 갈수록 빨라지는 핸들의 반응 속도, 좁아지는 시야, 실차의 레이스감과는 거리가 있다는 것을 그때서야 비로소 알 수 있었던 것이다. '게임이니까 그렇지'라고 항간에서는 말하겠지만…, 세가 GT는 아케이드성을 추구하는 게임은 아니다. 철저하게 현실적인 것을 게임으로 그려내는 시뮬레이션성 짙은 게임, 그것이 세가 GT가 추구하는 바 아니었던가? 물론 그 게임이나 저 게임에서 볼 수 있었던 비슷함을 느낄 수는 있는 듯하다. 그러나 여기저기 보이는 말도 안 되는 비현실성이 주는 위화감은 무슨 이유를 가져다 붙이더라도 아쉬움으로 남는다.

떠돌이

• 強占! 차량 튠업 및 제작의 재미가 가득!

어렵다. 아쉽게도 게임의 조작감 및 난이도가 상당히 까다롭다. 하지만 게임 전체 밸런스에는 지장이 없다고 본다. 차체가 지면에서 바짝 붙어간다는 느낌이 강하지 못하다는 것이 큰 단점. 하지만 드리프트 감각이라던지 차가 스핀할 때 나타나는 현상들은 완벽하게 연출했다. 라이센스 모드도 충분한 연습만 한다면 무난까지는 아니더라도 쉽게 클리어가 가능하다. 세가 GT의 가장 큰 매력이라면 차를 직접 만들 수 있다는 것이다. 장비를 구해 자신의 타입에 알맞는 차로 만든다는 것은 튠업보다도 즐거운 일이다. 자신의 차를 만들어 게임에 참여할 때의 그 기분은…. 그리고 세가 GT 정도의 그래픽이라면 언제라도 OK!

원고 마스터 K

속도에서만 오는 짜릿함을 원하는 사람들에게는 그다지 어울리지 않는 게임이다. 오히려 속도를 내면서 생기는 차체의 여러 가지 난점을 컨트롤해내는 쾌감을 원하는 사람들에게 적극 추천한다. 아날로그의 LR트리거와 스틱의 밸런스를 맞추어 달리는 느낌은 마치 아케이드의 「페라리 챌린지」를 달리는 기분이었다. 차량의 반짝임을 반투명한 폴리곤 껍질로 처리하고, 나이트 섹션에서의 여러 가지 아름다운 빛의 처리는 훌륭한 화면을 보여준다. 또한 머신의 마력이 올라가면 생기는 주체할 수 없는 속도감은 아무리 단련된 레이싱 게이머라도 코너링의 공포로 몰아가기에 충분하다. 소박한 멜로디가 흘러나오는 메뉴 음악과, 레이싱에 몰두할 수 있게 해주는 신비로운 음악은 세가 사운드 팀의 센스가 느껴진다. 그란투리스모에서는 느낄 수 없던 부드러운 아날로그의 조작감과 차량의 코너 공략에 대한 치열함이 있다. 이 게임을 잡는다면 몇 일 동안 집밖에 나오지 못할지도 모른다. 자신이 레이싱 게임을 즐긴다고 생각하는 사람이라면 반드시 구입해야 할 소프트. 엔딩의 음악은 심금을 울리며, 강해져야 한다는 교훈을 준다.

소년X

항상 느끼는 것이지만, 드림캐스트의 아날로그 방향키는 상당히 예민해서, 레이싱 게임을 하려면 굉장히 익숙해지지 않으면 안된다. 이번에도 세가GT를 플레이하기 위해 각고의 노력으로 아날로그 방향키 조작에 익숙해지지 않으면 안되었다. 우선 플레이하면서 시종일관 느낀 것은, '저 차를 타면 승차감이 굉장하겠는걸!' 이라는 것이다. 전자식 서스펜션을 사용한 것처럼, 상당한 고속으로 달려도 차체에 진동이 거의 보이지 않는다. 그야말로 미끄러지는 기분. 속도감도 그다지 느껴지지 않는다. 게다가 드림캐스트 답게 광원 처리도 굉장해서, 실제 이상으로 지나치게 화려하다. 이렇게 흠을 잔뜩 잡아 놓고도 높은 점수를 준 이유는… 그럼에도 불구하고 재미있기 때문이다! 7

G.스트라이더비룡 1 & 2

PS/캡콤/액션/2월 24일



• 캐占! 컨티뉴의 컨티뉴의 컨티뉴

언젠가 이 코너에서 얘기한 적이 있는 듯하지만, 마음 편하게 그리고 여가를 즐겁게 만들어 주는 것이야말로 게임의 최강 기능이 아닐까 싶다. 그런 면에서 난 스트라이더 비룡이 좋다. 비디오게임이니 최초구입비용을 제외하면 플레이 요금이 더 안드니(전기 요금은 들겠지만, 보통은 딴 분이 내죠?) 그냥 무지막지하게 컨티뉴할 수 있어 더욱 높이 평가하고 싶다. 누구나 쉽게 즐길 수 있으며, 누구나 필클(반드시 '필', 클리어할 '클')의 I CAN CLEAR♬를 외칠 수 있는 게임. 여담이지만 10여년전에 스트라이더 비룡을 보았을 때는 어이 그리 멋져 보였는지…. '오우! 비룡은 환상의 신체비례를 가졌을 뿐더러, 날렵한 몸짓까지 자랑하는 멋진 남자야. 크면 저렇게 되어야지! 후후후!(실은 당시 나이도 그렇게 어리지는 않았음)' 라는 생각을 하곤 했는데…. 러나 1편의 화면이 유치하다고 게임성까지 떨어진다는 얘기는 아니다. 남들이 미워하는 컨티뉴와 저 난이도지만 그것은 플러스 요인이 될 수도 있다고 생각한다.

어렸을 시절에 있었다고는 하지만 오락실에서 봤던 기억은 없다(근데 봤을지도…). 이식도에 대해서 '이렇다, 저렇다' 라고 할 수 있는 입장이 아니니, 그쪽은 접어두기로 하자. 1의 경우는 오락실에서 극악의 게임이라고 불렸던 이유를 알 수 있을 정도로 게임이 까다롭다. 그리고 어렵다. 게다가 옛날 게임이라고 보기 어려운 타임 어택 시스템으로 플레이어를 긴장감에 빠뜨린다. 더 이상의 말이 필요없다. 2의 경우는 오락실에서 접한 경험이 있어 이식도에 대한 언급을 좀 하려한다. 그다지 나쁘지 않을 정도의 수준을 올리곤, 그리고 체감 로딩이 짧다는 점을 칭찬하고 싶다. 하지만 오락실에서 비룡 2라면 난이도가 상당히 어려워야 하지만, 게임을 계속 하면 올라가는 컨티뉴 때문에 게임의 전체 밸런스가 무너졌다. 한마디로 쉬워졌다는 것. 국내에서 접하기 힘든 게임들이 플스로 나와줬다는 점에서 플러스 요인을 감안해 다음의 점수를 부여!

아케이드 게임의 이식작이라고 하지만 국내에서는 볼 수조차 없던 게임이기에 플레이의 기쁨은 더해만 간다. 이제 와서 차세대라고는 절대 말할 수 없는 PS이지만, 게임을 보는 순간 '이것이 차세대 기종의 액션 게임이다!' 라고 혼자 중얼거렸다. 3D필드에서 펼쳐지는 입체감 있는 게임 진행으로 현재까지도 스트라이더 비룡 원작 수준에서 머물고있던 액션 게임의 벽을 캡콤 스스로가 넘어준 것이다. 예전에 비룡을 플레이하며 미지의 공간으로 날아들어 불시에 착지하는 그 기분을 현란한 카메라의 이동과 함께 느낄 수 있으니 감동이다. 개인적으로 너무 좋아하는 캡콤 디자인실의 일러스트가 넘치도록 가득 나오는 점과, 데모 신에서의 음성 지원도 마음에 든다. 완벽에 가까운 소프트가 아닐까 싶은데, 이 심령 주살사 타로마루와 같은 3D필드에 미션이라는 개념을 더한 멋진 게임이다. 또한 2D캐릭터를 고집하는 캡콤의 장인정신도 느껴진다. 하지만, 전작과 달리 무보수로 일하여 외화 획득을 할 수 없다는 점은 조금 아쉽다.

코를 참 많이도 흘리던 시절, 나는 스트라이더 비룡을 좋아했다. 하지만 1스테이지를 클리어했던 기억은 없다. 1&2 패키지의 발매는 올드 게임 팬에게 반가운 일이 아닐 수 없다. 하지만, 최근 게이머들의 눈에 썩 반가운 일은 아닐 것이다. '2번장만 따로 살 수는 없나' 라는 말이 종종 들리는 것도 그런 이유에서이리라. 일단 비룡 2는 재미있는 작품이다. 시원해서 좋고, 통쾌해서 좋으며, 쉬워서 좋다. 무한 컨티뉴에 대한 말들이 많지만… 그거야 컨티뉴하지 않으면 그만 아닌가. 그래픽도 깔끔하고 무엇보다 손에 잡히는 게임이다. 이 게임을 구입했다면, 절대로 1편을 클리어한 후 2편을 플레이하라. 반대로 한다면 굉장한 스트레스에 휘말리게 될 것이다.

FREE REVIEW



● DR. M: 슈퍼로봇대전 64

N64/반프레스토/S · RPG/99년 10월 28일

N64로 나온 슈퍼 로봇 대전64은 롬팩의 장점을 충분히 잘 살린 작품이다. PS로 나온 슈퍼 로봇 대전 시리즈의 경우 데이터를 읽어들이는 로딩 시간으로 인해 쾌적한 게임 진행이 어려웠으나 64의 경우는 전혀 없다. 또한 64만의 장점이라면 퀵 리셋이 굉장히 편하고 빠르다는 점. 이것으로 명중률 50%대를 자랑하는 마징가Z도 리얼 로봇화 될 수 있었다. 마지막으로 난이도를 낮추는 요인이기도 하지만 합체 공격의 삽입도 캐릭터간의 감정이입에 많은 도움을 주었다고 느껴진다. 개인적으로는 8점을 주고 싶다. 첫 번째 -1점의 요인은 시나리오를 전작에서 써먹을 대로 써먹어서 비약이 심해짐을 느낄 수 있고, 두 번째 -1점의 요인은 캐릭터의 보이스가 들어가지 않아 약간 싱거운 느낌이 들기 때문이다.



● 포포로크로이스 이야기 2

전작에서 모든 면이 월등하게 파워업되었다. 모든 대사가 음성지원되며, 비록 풀화면은 아니지만 고화질의 애니메이션도 다수 준비되어 있다. 특히 동화적이면서도 감동을 주는 스토리와 전반적인 난이도가 낮아서, 누구나 쉽게 즐길 수 있다는 것이 특징이다. 또한 그래픽도 더 이상 동화적인 게임이라고 말하기 힘들 정도로 화려한 그래픽과 전작과 바뀌긴 했지만 여전히 호화로운 성우진은 시각화 시대의 게이머에게도 충분히 어필할 수 있을 거라 생각된다. 전작을 해본 사람에게는 게임의 재미가 더더욱 부가되며, 전작을 못해봤어도 게임을 하는데는 아무런 문제가 없다는 것도 장점. 어쨌든 근래 나온 정통파RPG 중 손에 꼽을 수 있을만한 수작이다. 하지만 인카운터율이 상당히 높아, 가끔 스트레스가 쌓인다는 것과 후반부에 조금 밸런스가 무너진다는 것과, 하지만, 게임의 완성도에 문제를 끼칠만한 정도는 아니다. 그리고 게임의 엔딩이 하나라는 점이 개인적으로는 조금 불만. 기왕이면 지르바 엔딩도 있었으면 했다.



● JET로 GO!

PS/타이토/시뮬레이션/2월 3일

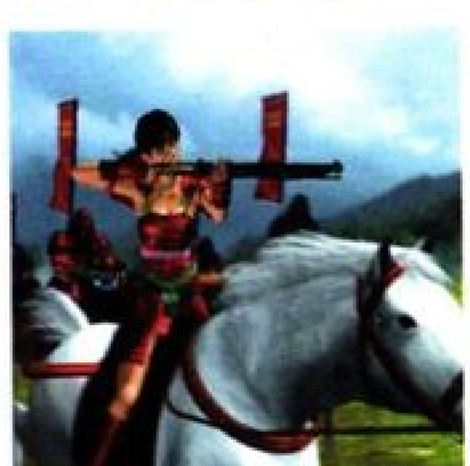
데이터 베이스 하나만으로도 민항기에 별로 관심이 없던 사람의 흥미를 유발시킨다. 그만큼 방대하면서도 자세하다는 뜻이다. 공항에서 뭘 파는지 까지 알 수 있으니…. 현재까지 등장한 플라이트 시뮬레이션 중에서 가장 현실성이 높으며 더욱이 민간 항공기를 소재로 했다는 점에서 참신성은 최고 수준. 전차로 GO!에서 보여주었던 현실 노선의 재현 등등도 완벽에 가까운 수준이다. JAL이 협찬사이기 때문에 하이재이라던가 대형 참사 등의 신은 절대로 등장하지 않는다. 이런 면에 기대한 사람들은 일찌감치 포기하길. 또한 크루즈 모드의 맨 끝에 꼭 JAL의 광고 안내문이 나간다는 점이 조금은 보기 좋지 않을지도 모르겠다(이걸 하지 않으면 점수가 감점된다. 조금 너무했음). 비행기 조작에 대해 그저 '당기면 위로 올라가고 밀면 아래로 내려간다' 라고 생각했던 사람들은 조금 생각을 고쳐 잡도록. 러더(수직 꼬리 날개 부분)의 움직임을 재현한 몇 안 되는 게임 중의 하나이다. 소중히 생각하자.



● 소년 X: 사이폰 필터 2

PS/스튜디오 989/액션/3월 18일

전작에 비해 여러 모로 발전된 모습을 보이는 게임이다. 그래픽, 사운드, AI 등 모든 면에서 전작보다 우월하다. 미국 게임이라 거부감을 가질 게이머들도 많겠지만, 한 번 속는 셈치고 플레이하면 아아! 하고 탄성을 내지를 만한 게임. 내용은 메탈기어 식의 어드벤처로, 메탈기어보다 훨씬 사실감 넘치게 표현되어 있다. 조금만 소리내어 접근해도 바로 알아차리는 보초병, 멀리서 주인공의 머리만 노려 오는 스나이퍼, 사각이 보이지 않는 감시카메라… 덕분에, 굉장한 난도를 가진 게임이 되어 버렸다. CD 두 장에 많은 양의 동영상도 함께 들어가 있음에도, 게임 내용도 짧지 않다. 하루만에 엔딩을 보겠다는 생각으로 도전하면, 정신 분열증이 생길 지도 모르니 조심하자. 전작과의 연계성이 상당해서, 전작을 플레이하지 않은 사람은 이해하기 어려운 부분이 많다는 것이 흠이다.



● 결전

PS 2/고에이/SLG/3월 4일

고에이의 첫 PS 2용 게임으로서 많은 주목을 받았던 결전. 이 게임을 접하기 전에는 솔직히 따분할 것이라는 생각을 했었다. 하지만 결전의 오프닝을 처음으로 보고 난 후 그렇지 않음을 느꼈다. PS 2를 이용한 화려한 그래픽, 연출이 뛰어난 미니 드라마, 결코 단순하지도 어렵지도 않은 전투 등 거의 모든 면에서 재미를 느낄 수 있었다. 그런 점들을 제외하고도 게임 내에 등장하는 각 무장(장수)들의 개성과 성격을 잘 표현한 점은 정말 좋다고 생각하는 점이다. 각 인물들을 많이 강조했기 때문에 게임을 하면서 흡사 스스로가 사극을 만들며 보고 있다는 느낌이 강하게 다가왔다. 결전을 세세하게 들여다보면 전투 시에 표현되는 연출의 패턴이 그다지 다양하지 않은 점의 아쉬운 점들도 물론 발견할 수 있다. 하지만 게임 자체에서 상당한 흥미를 느낄 수 있다는 점 때문에 그리 크게 신경은 쓰이지 않는다. 만약 일본의 역사를 잘 아는 사람들이 플레이를 한다면 실제와 다른 역사를 만들 수도 있다는 점등을 포함해 그 재미는 몇 배로 늘어날 듯.

먼지 속에 묻힌 우리들의 게임을 찾아서!!

파헤치고, 찾아내어, 즐겨보자



가끔 애독자 엽서를 보면 "모르는 게임이 나와서 흥미가 없어요"라는 의견을 봅니다. 그러나 이 코너의 원 취지는 모르는 게임, 또는 너무 옛날에 나온 게임이라 잊혀진 게임을 파·찾·즐 하는 데에 목적이 있습니다. 모르는 게임 나와도 너무 재미없어하지 마시고 매장에 가서 "아저씨(또는 아줌마, 형, 누나, 오빠, 언니 등등…), 이거 있어요?"하고 한번쯤은 물어보세요. 구할 수 없다고요? 파찾즐 타이틀 중, 어떻게든 하고 싶은데 구할 수 없다! 하고 생각되시는 분께는 담당자에게 문의해보시기 바랍니다. 담당자 힘닿는데 까지 도와드리겠습니다.

<A/S 담당자 防塵>

이 달의 도굴 소프트

매지컬 드롭 F



기종: PS
장르: 퍼즐
제작사: 데이터 이스트
발매일: 99년 10월 21일
발매가: 5,800엔

매지컬 드롭의 룰

일단 기본 조작은 커서의 이동에 쓰는 방향키와 화면상의 구슬을 떼어오는 버튼, 그리고 구슬을 다시 붙이는 버튼의 3가지를 사용한다. 룰은 매우 간단하다. 화면상에 등장해 있는 구슬들은 시간이 지나거나, 적의 공격으로 점점 아래로 내려오면서 수가 늘어난다. 구슬은 3개를 종으로 나란히 붙이면 없어지도록 되어 있으며(단 애초부터 3개가 늘어서 있던 구슬들은 없어지지 않는다) 구슬이 없어질 때 횡으로 인접하여 있던 같은 색의 구슬들은 같이 사라진다. 구슬을 떼어낼 때는 같은 색의 구슬이 종으로 늘어선 만큼이 같이 떼어진다.

매우 간단한 룰이지만 이 게임은 대전 퍼즐이다. 즉 상대를 공격하여 쓰러뜨리는 것이 목적이다. 어떻게 공격하는가? 그것은 「뿌요뿌요」를 필두로 하는 여느 대전 퍼즐과 마찬가지로 '연쇄'를 이용한다. 이 게임에 있어 연쇄의 열쇠는 두 가지. 하나는 위에서 언급했던 구슬이 사라질 때의 인접 구슬의 동시 소거. 또 하나는 구슬을 떼어낼 때의 구슬의 수량이다. 구슬은 같은 색이라면 몇 개라고 지니고 있을 수 있다. 즉 1열에서 붉은 색 구슬을 떼어냈다고 할 때 2열에 붉은 색 구슬이 있다면 그것도 떼어내서 함께 지니고 있을 수 있다. 이 두 가지 요소를 조합하여 탄생하는 것이 연쇄이다. 익숙해지면 1줄 뒤의 구슬의 색을 보고 연쇄를 만들어 낼 수도 있다. 알아낼수록 그 속은 점점 깊어진다. 그것이 매지컬 드롭의 세계….


▲ 이렇게 배치되어 있으면


▲ 떼어서


▲ 붙인다


▲ 일단 떼어내어도


▲ 같은 색이기 때문에 또 떼어낼 수가 있다

파찾즐

괴작 잘 만들기로 유명한 데이터 이스트의 시리즈 물 퍼즐 게임 「매지컬 드롭」의 최신 버전입니다. 게임 자체는 훌륭한 게임성과 스토리성을 가진 멋진 퍼즐 게임으로서 일본 내에서의 인기도 괜찮은 편이지만 국내에서의 낮은 인지도는 이해하기 힘들 수준입니다. 이미 SS, SFC, PC 등등으로 많은 기종에 퍼져 있으며 특히 이 「매지컬 드롭 F」에 와서는 캐릭터 일러스트가 게임 화면에서 그대로 살아나 종래의 작품들과 그래픽 차이가 현격해진데다가 어드벤처 모드의 추가로 인하여 스토리성도 강화, 즐길만한 소프트로서의 매력은 충분히 갖추고 있습니다. 편집부 내에서의 요청이 하도 심했던 관계로 도굴에 나서게 되었으니 엽서 보내주신 독자님들께는 양해와 사과의 말씀을 드립니다.

뛰어난 캐릭터성

주인공 저스티스가 부활한 악의 마녀 포춘을 저지하기 위해 모험을 떠난다…라는 판타지RPG같은 스토리 라인의 매지컬 드롭. 코믹하면서도 시니컬한, 마치 포춘 퀘스트나 슬레이어즈를 연상시키는 즐거운 스토리도 매력이지만 재미있는 점은 매지컬 드롭에 등장하는 캐릭터들은 모두 타로트 카드의 이름을 따서 지어져 있다는 사실이다. 주인공 저스티스에서부터 악역으로 등장하는 포춘, 기타 등등의 출연 캐릭터 전부의 이름이 22장의 모든 타로트 카드의 이름과 동일하다. 이미 이들을 이용한 타로트 카드 세트도 등장했다는데…. 이하에 등장하는 인물들이 바로 매지컬 드롭의 캐릭터들이다. 타로트 카드의 이미지와 맞아 떨어지는가?



관상용, 플레이용으로서는 모두 합격점

「텀블 팝」, 「조&맥 리턴즈」, 「다이어트 고고」등의 일반적인 퍼즐에서부터 「통곡, 그리고…」, 「리바이브」등의 기괴 퍼즐에 이르기까지 사실은 퍼즐 게임에 상당히 연이 깊은 제작사가 데이터 이스트이다. 매지컬 드롭 역시 예외가 아니어서 그 전략성은 위에서 설명한 바와 같이 높다. 낙하형 퍼즐에 상승성을 가미한 퍼즐 게임은 「퍼즐 버블」이 가장 대표적이라고 할 수 있지만 매지컬 드롭은 기본이 대전 퍼즐이라는 점, 그리고 퍼즐 버블과는 다른 맥락에서의 치밀함을 지니고 있다는 점에서 그 평가 가치는 높다.



▲ 이것과 매지컬 드롭을 빼면 낙하+상승형 퍼즐 게임은 거의 전무하다

한 가지 재미있는 점은 매지컬 드롭 F 만의 특징으로서 지니고 있는 '아이템'의 의외성이다. 최근에 등장한 「뿌요뿌요」에서 캐릭터들마다 지니고 있는 특수 능력과 매우 유사한 점으로서 장비하는 아이템에 따라서 일정한 특수 효과를 나타낸다는 점이다. 약간의 반칙이라고 하면 할 수도 있지만 캐릭터 성이 강하게 나타나는 매지컬 드롭에서는 오히려 재미를 더해주는 점이 아닐런지?



▲ 아이템은 스토리 모드와도 크게 연관되어 있다. 대 우정 파괴용 결전 병기로도 안성맞춤

매지컬 드롭 F 만의 특징이라면 역시 어드벤처 성이 대폭 강화된 스토리 모드. 오프닝 애니메이션을 보면 알지만 과연 이것이 퍼즐 게임인지가 의심스러울 정도의 수준과 내용으로 꾸며져 있다. 뿌요뿌요 시리즈는 대전 퍼즐이라는 장르의 단점, 즉 혼자서 플레이할 경우 그 재미가 떨어진다는 치명적인 단점을 해결하기 위해 「만재 데모」를 사용했지만 (만재 데모 자체의 재미 때문에 서둘러 다른 캐릭터의 데모를 보고 싶은 심리적 요인이 작용하는 것이다) 매지컬 드롭은 아예 처음부터 퍼즐이라는 과정을 제외하면 다른 장르로 탈바꿈할 수준의 시스템을 갖추어 버렸다. 즉, 대전에서 얻을 수 있는 승리감을 맛볼 수 있는 대신, 스토리를 풀어나가는 또 하나의 재미 요소를 이용하여 솔로 플레이에 대한 당위성을 확보했다는 이야기이다.


▲ 오프닝은 必見



항상 참여를 기다립니다

파·찾·즐은 독자 여러분들의 참여를 환영하는 코너입니다. 자신은 재미있게 즐겼지만 많은 사람들이 알지 못한다고 생각하는 게임을 찾아내어 보내주세요. 그렇지만 너무 오래되었거나 (사실 12년도 더된 게임은 좀 무리가 있습니다. 실제업서 중에 있습니다…) 대중적인 소프트는 보내셔도 실어드리지 않습니다. 재미있고 좋은 게임들을 언제나 기다리고 있습니다.

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
(주)제우미디어 월간 게임 파워 편집부
"파·찾·즐" 담당자 앞

■ 비정기 연재만화

그림 · 글: 김상근





FREE TALK

안녕하세요. PS2발매로 전혀 바쁘지 않은 한 달이었습니다(거짓말입니다). 릿지5는 공략 후에도 계속 즐기고 있는 거라지만, 집에서 쉬고있던 PS1소프트들이 다시 살아나고 있어서 일 외에도 상당히 할 일이 많았지요.

특히 기절할만하게 놀란 것은, 극악이라 칭해졌던 「프론트미션 2」의 번처 셋업 로딩이 단 1초도 없게 된다는 점입니다. 예전처럼 룸펙으로 게임하는 기분이랄까. PS2의 임팩트라는 것은, DC를 접해보던 분들께는 그다지 크지 않았던 모양입니다. 아직까지 이렇다할 소프트도 없고 해서, 저도 바운서나 FF가 나올 때나 사려고 했었지만, 릿지5를 분석하다보니 사야겠다는 결심이 생겨서 구입하게 됐어요. DVD코드 프리라는 외람된 기술도 사용할 수 있는 초회 생산품이니 비싸려니 하고 위로중입니다.

물론 릿지5는 여기저기 신기해하면서 가지고 놀고 있지요- -;

DC쪽에는 DOA2의 미국판이 나와줘서 아주 기뻤습니다. 로딩도 적고, 밀레니엄 버전인데다가, 나이 옵션을 255세로 맞추게되면 훌륭한 오프닝마저 볼 수 있습니다. 게임은 완벽 이식이라고 말해야 하겠죠. 1에 비해서도 많은 발전이 있어서 게임 균형도 많이 좋아졌고요. 게다가 아야네와 레이팡이 너무나도 예쁩니다. 3D로 이렇게 알싸한 캐릭터를 움직일 수 있다니 세상 참 좋아졌다는 생각이 듭니다. 뭐가 좋아진건지….



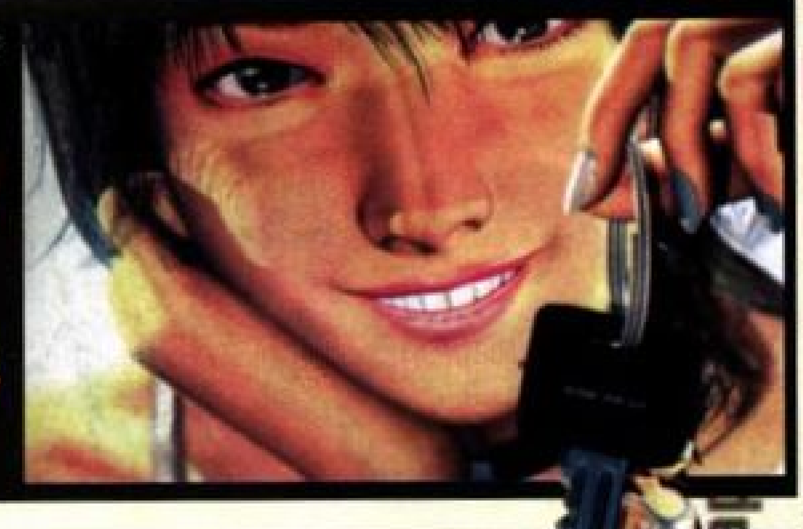
▶ 손 씻은지 오래지만, 마감 때면 이따금 숨겨진 이면이 나온다.



RIDGE RACER V



채○안 뮤직비디오만 각색하나.
가끔은 이런 것도 해보자.
각색: 옆 페이지의 그놈







POINT S 후카미 스트레이트

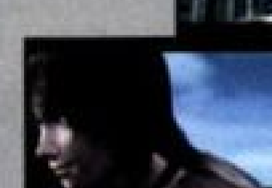
포인트4번의 마지막 코너를 지나 적절한 카운터를 먹인 뒤, 안심하며 풀 가속하는 순간을 조심해야한다. 기다렸다는 듯이 정 중앙에 후카미 아이가 나타난다. 충돌하지 않도록 주의하며, 좌우로 적절히 피해주자. 무리한 스테어링으로 너무 속도를 줄여서는 곤란하다. …는 소문이 있다.

후카미는 자해공갈단일지도 모르는 일이다. 세상일이란….





▶ 기다렸다는 듯이 나타난다



◀ 무섭게 노려보는이 소녀를 조심하자

그래픽으로 보는

POWER 앙케이트

이번 달에는 인기절정의 음악게임에 대한 독자들의 생각이 어떤가 조사해봤습니다. '음악게임의 인기는 식지 않을 것이다'라는 의견이 보통이었습니다만, 많은 독자들이 '스틱으로 하는 게임이 다시 부활할 것이다'라는 생각을 가지고 있다는 사실을 알 수 있었습니다.

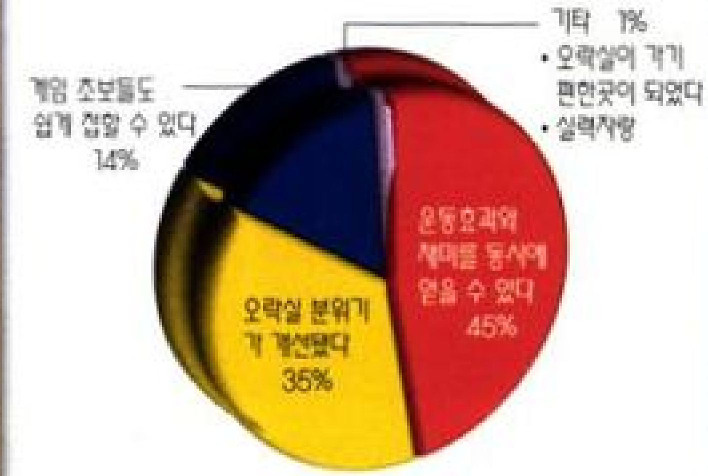
질문 1

음악게임이 인기를 얻고 있는 것이 바람직한 것이라고 생각하십니까?



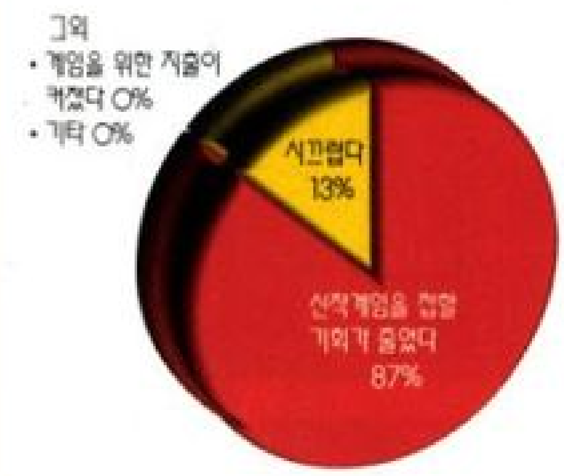
질문 2

'예'라고 대답했다면 그 이유는?(1번 문항에 '예'라고 답하신 분만 답변)



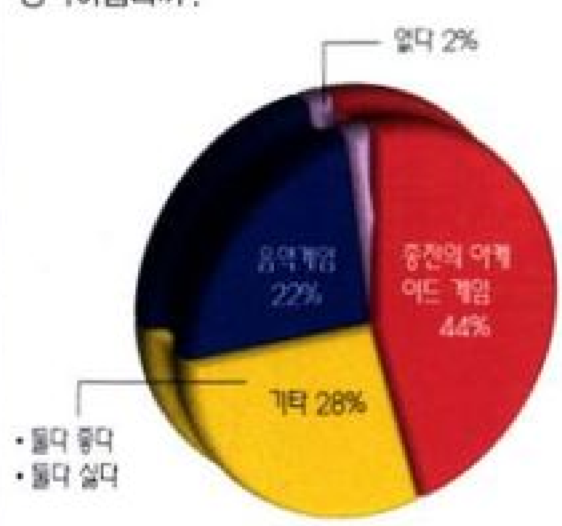
질문 3

'아니오'라고 대답했다면 그 이유는?(1번 문항에 '아니오'라고 답하신 분만 답변)



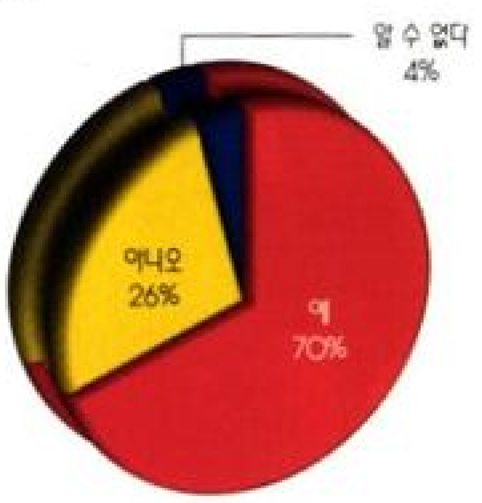
질문 4

음악게임과 스틱을 쓰는 아케이드 게임 중 어느 것이 더 재미있다고 생각하십니까?



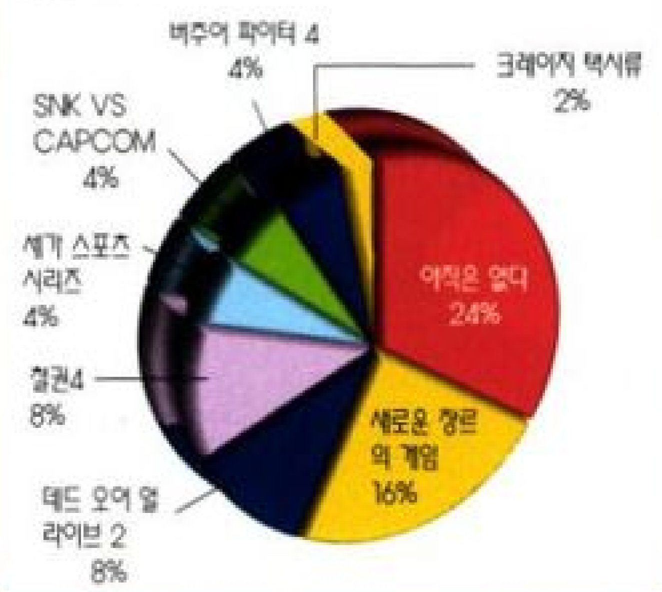
질문 5

앞으로 음악게임의 인기를 제압할 만한 게임이 등장할 것이라고 생각합니까?



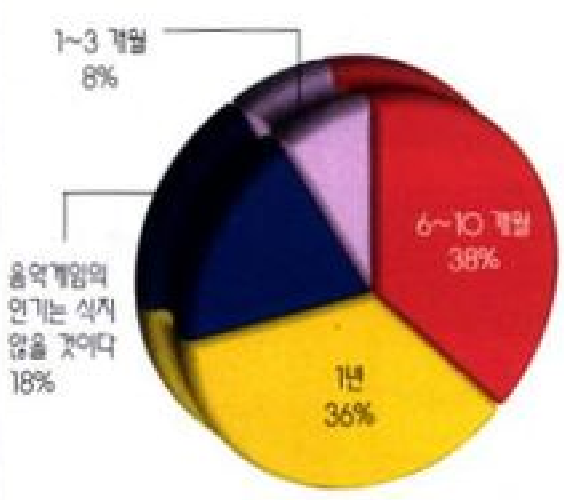
질문 6

'예'라고 대답했다면 그 게임은 무엇입니까?



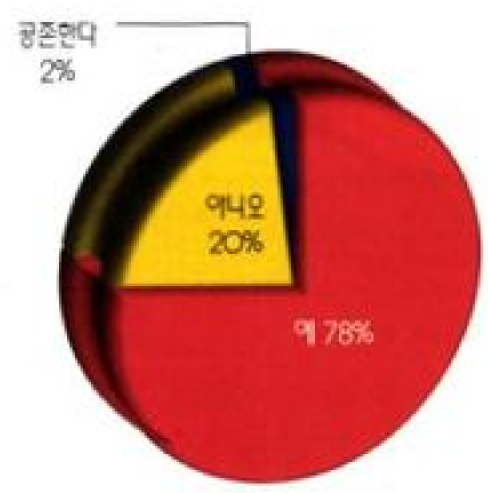
질문 7

음악게임의 수명이 앞으로 얼마나 더 지속되리라고 생각하십니까?



질문 8

다시 스틱을 쓰는 아케이드 게임의 시대가 올 것이라고 생각하십니까?



통계 BOY'S 통계 VOICE

통계 결과 아직까지도 많은 독자분들이 음악 게임을 선호하고 있다는 사실을 알 수 있었습니다. 그렇지만 항간으로는 다시 종전과 같은 스틱을 사용하는 형태의 게임을 기다리는 독자분들도 있는 것으로 밝혀졌습니다. 음악 게임이 좋다고 응하신 독자분들의 경우 대부분이 '음악과 게임을 동시에 즐길 수 있는 참신함' 덕분이라고 응답했습니다. 이 외에도 '누구나 쉽게 즐길 수 있다'라는 가장 중요한 요소도 작용한 것으로 파악됩니다. 다음으로 종전의 스틱을 사용하는 게임이 더 좋다라고 답하신 독자분들의 이유를 살펴보면 가장 큰 이유로는 '보통 게임에서는 느낄 수 없는 긴장감을 맛볼 수 있다'라는 답변을 해주셨으며, 그밖의 이유로는 '여러 장르를 즐길 수 있어서…', '값이 저렴하기 때문에' 등등의 여러 가지 의견이 있었습니다. 결과적으로 보면 음악 게임의 전성기인 가운데에서도 아직까지 스틱을 이용해 게임을 즐기고자 하는 사람들이 많이 있다는 사실을 알 수 있었습니다. 머지않아 음악 게임과 스틱으로 하는 게임이 공존하여 발전하게 될 날이 올 수도 있겠군요



SONY PlayStation 2 Vs. MICROSOFT X-BOX

지난 3월 4일 발매된 PS2, 그 가능성과 기대는 하루하루 커져가고 있는 실정이다.
같은 시간 지구 반대편에서는 나날이 커져가는 소니와 PS2를
견제하기 위해서 공룡 마이크로소프트가 일어섰다.
또다시 도래할 비디오게임 미 · 일대전.
그 선두에 설 두 하드웨어의 겉과 속에 대해 철저히 분석해보기로 하자.



글: 고영혁, 김용하

완전공개! 플레이

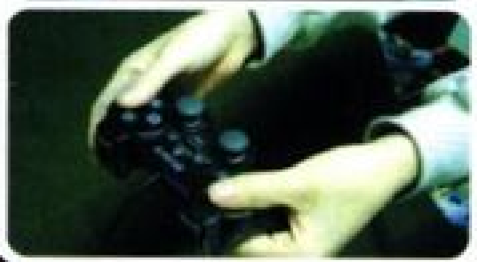
PS2 포토갤러리

1 · 2 · 3이 아니라 4 · 3일 발매된 PS2. 그러나 발매는 됐지만, PS2를 손에 넣은 독자는 과연 몇명이나 될까? 내곁에 가까이 있다면 여기저기 살펴보고 만져보련만…. 그런 아쉬움을 달래기 위해 여기 PS2포토갤러리를 싣는다. 책에 눈을 가까이 하고 PS2의 숨결을 촉감을 느껴보자.



• 컨트롤러 •







듀얼쇼크 2라는 이름을 달고 나온 검은색 컨트롤러는 외양으로 봐서는 전대의 듀얼쇼크와 전혀 차이가 없는 제품. 하지만 표면의 재질이 다소 거친 듯한 느낌을 주며, 무게 또한 예전 제품보다 가볍다. 또한 스타트, 셀렉트, 방향버튼을 제외한 모든 버튼이 아날로그 입력을 지원한다. 버튼을 누르는 강도에 따라 입력치가 변화한다는 얘기인데, 추후 게임에서의 응용이 기대된다.

56P • 로고 •





PS2. 수많은 사람들이 이름값 하나만으로도 이 하드웨어를 애타게 기다려왔다. 이름 그 자체만으로도 엄청난 인파를 매장앞으로 모이게 하는 게임기가 바로 PS2인 것이다. 과거에서 현재로 그리고 또다시 한번 미래로 나아갈 PS2의 향후전망에 대해 살펴보도록 하자

• 메모리카드 •





8MB까지 저장할 수 있는 새로운 메모리카드는 단순한 게임 세이브 장치라기보다는 프로그램의 저장장소라고 하는 것이 나을 듯하다. 소니 최신 데이터 보안 기술인 '매직 게이트' 기능이 들어가 있기 때문에 복제나 데이터의 무단 활용도 어렵다. 본체에 동봉되어 있는 유틸리티 디스크에서 DVD 구동프로그램을 다운받아 저장시켜 놓을 수 있다.

48P • DVD •



PS2의 큰 업적으로 손꼽아야 할 것 중의 하나는 게임기에 이용하는 매체를 CD에서 DVD로 전환시켰다는 것이 아닐까 싶다. 이전에 비해 훨씬 더 많은 용량과 더 많은 단위시간당 데이터 리딩 능력 등, 여타 게임기와는 확실하게 차별되는 '능력'을 가지고 있는 셈.

특히, DVD 비디오를 지원한다는 것으로 PS2의 가치는 기본적인 게임기 이상의 것으로 발전하게 되었

스테이션 2 PS2





52P

• 각종 포트 •



▲ 키보드나 마우스 등도 이용할 수 있을 것인가?

뛰어난 확장성과 별난 이용방법. PS2에 달려있는 여러 가지 확장 단자 및 연결 포트들을 볼 때 누구나 한번 떠올리는 것들이 아닐까? 데이터 다운로드(넷 배신) 서비스와 통신대전, 그리고 멀티미디어 부분의 확장에 이르기까지 무한한 가능성을 내재하고 있는 PS의 각종 포트들에 대해서 알아보도록 하자.

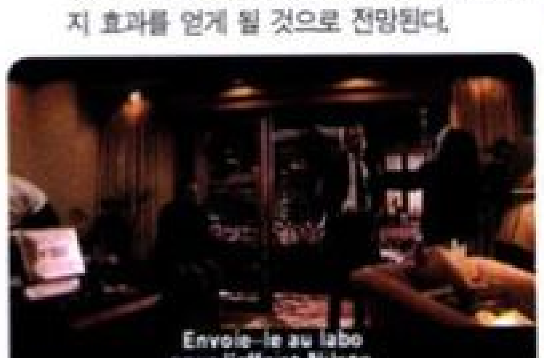


▲ 고속데이터 전송이 가능한 i.LINK(1EEE1394)로 가능한 일은 과연?



▲ 사진은 PCMCIA 슬롯. PS2의 슬롯에는 기본적으로 슬롯보호용 카드릿지가 삽입되어 있다

다. 새로운 영상 매체로서 자리를 잡아가고 있는 DVD 시장은 PS2의 호황에 따른 시너지 효과를 얻게 될 것으로 전망된다.



54P

• PS 2의 내부 •

'이모션엔진(EE)과 그래픽신디사이저(GS)가 PS2를 한층 더 훌륭한 게임머신으로 만든다' PS2에 관심을 가지고 있는 사람이라면 이 EE와 GS에 관한 이야기를 적어도 한번은 들어봤을 것이다. 그러나 과연 그것들이 왜 뛰어난 부품들이며, PS2를 값지게 하는지 제대로 알고 있는가? 혹시 모른다면 자세히 알아보고 싶지 않은가? 잠시후면 '그것을 알게 된다'.



• 전원부&출력단자 •



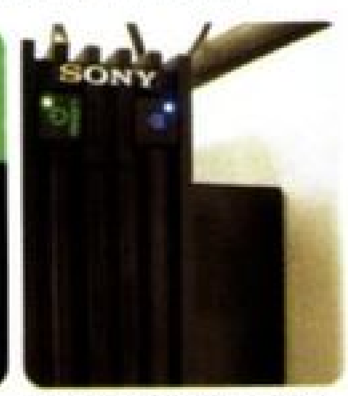
▲ 본체 후면에는 쿨링팬이 부착되어 있다. 작동중 팬의 회전음은 거의 들리지 않는다. DVD롬 드라이브 쪽에서는 다소 거슬릴 정도의 진동음이 발생하곤 한다

현재까지 발매된 PS는 일본 내수용이기 때문에 100V의 정격전압을 사용한다. 소형변압기를 사용했을 때는 문제가 일어나는 경우도 있다고 하니 추후 구입할 사람들은 주의하도록 하자.

가끔 사람들은 사소한 것에 많은 매력을 느끼는 경우가 있는데, PS의 전면 전원스위치는 사소하면서도 사람을 은근히 끌어들이는 멋과 맛을 지니고 있다. 후면의 메인 전원이 ON으로 된 상태라면 전면의 리셋 버튼을 통해 PS2의 ON/OFF를 제어할 수 있는데, 상태에 따라 점멸하는 LED가 은근한 매력을 풍긴다.



▲ 전원이 꺼졌을 때는 빨간색



▲ 전원이 들어와 있을 때는 밝은 연두색으로 빛난다

또한 기체 후면에는 전원부 뿐만 아니라 AV 단자와 광출력 단자도 부착되어 있다. AV단자는 이전에 사용하던 AV케이블류나 출력용 장비를 사용할 수 있게 해주며, 새로운 출력장치로의 링크 또한 예상해 볼 수 있다. 광출력 단자는 DTS디코더나 AC-3 시스템으로 연결할 때 음의 손실을 최소화시킬 수 있게 도와준다.



▲ 광출력 단자와 AV 단자는 본체 후면에 위치한다



들어가기에 앞서

'DVD'. 대부분의 독자들은 이 단어가 그리 어색하게 느껴지지는 않을 것이다. 하지만, 많이 들어본 것 같기는 한데 구체적으로 어떤 것인지 모르고 막연하게만 느껴지는 독자들 또한 많을 것이라고 생각한다. 99년 3월, PS2의 프로토타입이 처음으로 공개되었을 때 PS2 소프트웨어의 매체로 DVD를 사용한다고 발표하면서 DVD에 대한 게임업계의 관심은 커지기 시작했다. 발표 이전부터 차세대 게임매체로 DVD, 고밀도 MD, CD의 개량버전(DC에서 채택한 GD같은) 등이 후보로 거론되었으나 결국은 DVD로 낙찰되었다. 보다 흥미있는 것은 3월 발표당시에는 DVD 영화 타이틀의 재생 여부가 보류되었던 것이 9월 13일 공식발표에서는 확정됨으로써 DVD 플레이어로써의 관심 또한 엄청나게 확장되었다는 것이다.

차세대 게임기에 그치지 않고 차세대 엔터테인먼트 기기로 불러질지도 모르는 PS2. 이러한 PS2를 좀 더 잘 이해하기 위해서 이번에는 DVD가 어떤 것인지에 초점을 맞추어 보도록 한다. 전문적인 내용보다는 DVD라는 매체가 기존의 매체보다 어떤 면에서 뛰어난지 실질적인 면을 중심으로 살펴보기로 하겠다.

DVD의 탄생

DVD는 'Digital Video Disc' 또는 'Digital Versatile Disc'의 약자로 알려져 있다. DVD의 등장배경 자체가 영화 산업 쪽의 요구(보다 뛰어난 퀄러티의 영상, 음향을 즐길 수 있는 매체와 가전기기의 개발)에서 비롯된 것이므로 처음에는 Digital Video Disc로서 알려졌으나, DVD가 단지 영상 저작물의 저장매체로서 뿐만 아니라 오디오나 데이터의 저장매체로까지 그 활용범위를 확대시킴에 따라 '다목적으로 쓰이는, 다용도의'란 뜻을 지니는 단어인 'Versatile'의 의미를 지니게 되었다. 그리고 현재에는 이 둘의 구분을 특별히 하지 않고 그냥 'DVD'라고 약어화시켜 표현하고 있다.

DVD의 필요성이 대두되어 새로운 규약을 만들기 시작한 것이 1994년의 일이다. 이때 업계는 소니, 필립스 진영의 'MMCD(Multimedia CD)' 방식과 도시바를 중심으로 한 7개 가전회사의 'SD(Super Density)' 방식의 두 개 진영으로 나누어져 있었다. 두 방식은 각각의 장단점을 지니고 있었는데, MMCD의 경우 기존 매체인 CD-ROM과의 호환성과 제작상의 친화성이 높았던 반면에 저장 용량에 있어서 SD방식에 비해 다소 떨어지는 단점(SD방식은 단면 1층의 저장용량이 5GB 이지만, MMCD 방식을 사용할 경우 3.7GB 이다)을 지니고 있었다. 결국 1년여에 걸친 치열한 규격통일 줄다리기 끝에 디스크 구조는 도시바의 것을 채택하고 신호 처리 방식은 소니의 것을 사용하는 통일된 DVD의 규격이 95년 말에 탄생하게 되었다.

Versatile 이라는 단어에서도 알 수 있듯이 일반적으로 DVD라 하면 단순히 DVD-Video 만을 언급하는 것이 아니라 DVD-Audio와 DVD-ROM을 통틀어 가리킨다. DVD-Video는 문자 그대로 영화와 뮤직비디오 등을 저장하는 매체로서의 DVD를 가리키며 MPEG-2를 영상압축의 기본으로, 돌비 AC-3 5.1채널을 음향 처리의 기본으로 하여 고품위의 영상, 음향을 즐기는 것이 가능하다. DVD-Audio는 기존의 CD음질보다 뛰어난 음질의 대용량 음악 데이터를 저장한 것을 말하며, DVD-ROM은 CD-ROM과 마찬가지로 컴퓨터 등에서 사용되는 범용적인 데이터 저장매체로서의 DVD를 말한다. 용도면에서는 이와 같은 3가지 종류로 구분되며, 기록 형태에 따라서 다시 DVD-ROM(읽기전용), DVD-R(한번만 쓰는 것이 가능), DVD-RAM(반복해서 쓰는 것이 가능)의 세 가지 형태로 구분된다.

개괄적인 소개는 이쯤에서 마치고 지금부터는 DVD라는 매체가 기존의 매체보다 어떤 점에서 뛰어난 것인지 오늘날 저장 매체의 대표라고 할 수 있는 CD-ROM과 비교해서 살펴보고, DVD-Video가 어떤 면에서 매력적인지 살펴보기로 하자.



▲ DVD 비디오의 발전속도도 한층 가속화되고 있다. 이것도 '사사' 보고 저것도 '사사' 보면… 남는 것은 빚뿐이다

DVD란 무엇인가?

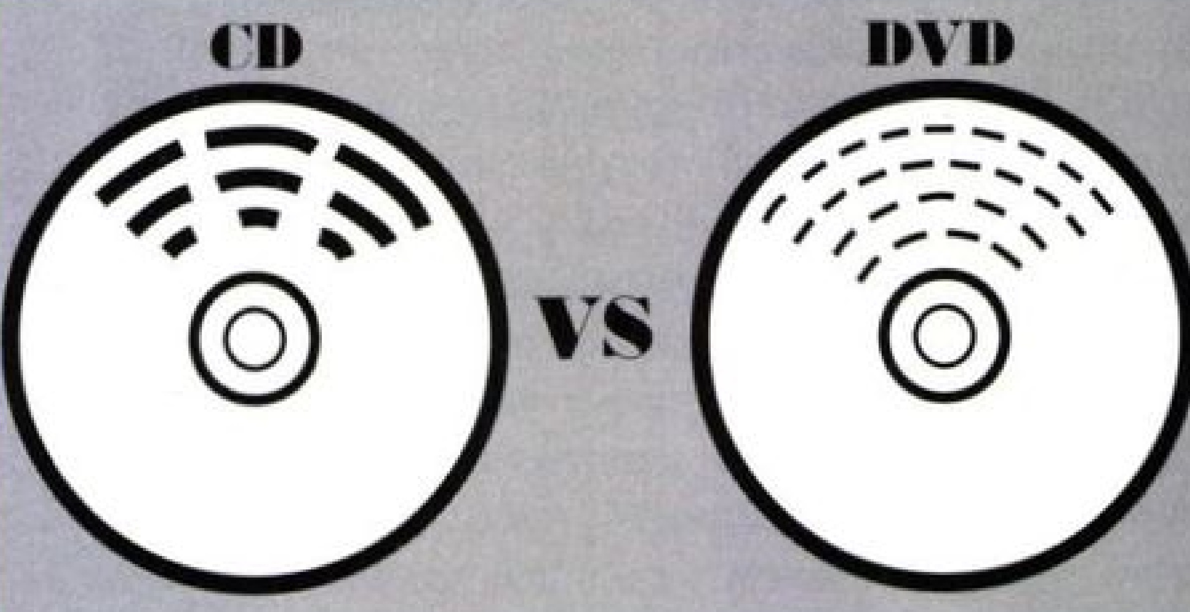
무엇이 더 좋은가? 저장 매체로서의 DVD.

먼저 CD-ROM과 DVD의 기본적인 성능비교를 도표로 나타내면 아래의 왼쪽표와 같다.

항목	CD-ROM	DVD-ROM
디스크 직경	120 mm	120 mm
디스크 두께	1.2 mm	1.2 mm(0.6 mm x2)
최단 피트 길이	0.834 μm	0.4 μm
레이저 파장 길이	780~790 nm	635~650 nm
데이터 층의 개수	1	1 또는 2
데이터 면의 개수	1	1 또는 2
층당 데이터 저장용량	682 MB	4.7 GB
총 저장용량	682 MB	17 GB
참조 속도	1.2 m/s	3.49 m/s
데이터 참조율	153.6 kB/s	1.385 MB/s

왼쪽의 도표를 보면 가장 먼저 들어오는 것이 아마도 용량일 것이다. 디스크의 직경과 두께는 기존의 CD-ROM과 다를 바가 없지만 용량에서 엄청난 차이를 보인다. 단면 1층만 제공하는 CD-ROM과는 달리 DVD-ROM은 단면 1층에서부터 양면 2층에 이르는 4가지 종류의 저장형태를 제공한다. 단면 1층의 경우만 해도 CD-ROM 7장 정도가 들어가는 4.7GB이며, 양면 2층을 모두 사용할 경우 자그마치 17GB라는 용량을 1장에 모두 집어넣을 수 있는 것이다. '크기도 똑같으면서 어떻게 저장용량은 저런 엄청난 차이를 보이는 것일까?' 라고 궁금해하는 독자분들도 많을 텐데 그 대답은 '최단 피트 길이'에 있다. CD와 DVD는 모두 디지털 저장 매체이다. 이것은 매체의 면에 들어가고 튀어나온 요철이 있어서 레이저가 이 요철을 훑고 지나가며 0 또는 1의 값으로 인식하여 데이터를 읽는 방식을 취한다. 바로 이 요철들이 디스크 면에 많이 있을수록 보다 많은 양의 데이터를 저장할 수가 있는데 최단 피트 길이가 짧을수록 디스크 면에 촘촘히 요철이 박히게 되어 데이터 저장량이 늘어나는 것이다. 여기에서 또 하나 눈여겨봐야 할 것이 레이저 파장의 길이다. 보다 촘촘해진 요철들을 읽으려면 레이저의 파장길이가 짧아야 한다. 비유하자면 귀를 파는데 전봇대를 사용할 수 없는 것과 같은 이치이다. 기술의 발전으로 레이저 파장을 보다 짧게 하는 것이 가능해짐에 따라 DVD와 같은 대용량 저장매체가 등장할 수 있었다고 볼 수 있으며, 앞으로 레이저 파장을 더욱 짧게 함으로써 보다 고밀도의 저장매체가 등장할 수 있을 것이다.

용량 측면 외에도 데이터를 참조하는 속도 역시 CD-ROM의 8배 정도로 빠르다는 것을 위 표를 통해 알 수 있다. 이처럼 고용량과 빠른 데이터 억세스 속도를 지니고 있기 때문에 하루가 다르게 부풀어져 가는 대용량 데이터를 처리하는 데에 있어서 CD-ROM의 한계를 극복하고 DVD-ROM이 그 자리를 물려받을 것이라고 추측해 볼 수 있다. 실제로 게임 소프트웨어만 하더라도 요즘에는 PC게임 소프트웨어와 가정용 게임기 소프트웨어 모두 4, 5 장으로 구성된 것을 쉽게 볼 수 있다. 심지어 DC의 저장매체인 GD의 용량은 약 1GB임에도 불구하고 GD 2, 3 장 짜리의 게임도 벌써부터 심심치 않게 볼 수 있는 상황인 것이다. 이처럼 용량이 방대해 지면서 유저들은 CD를 갈아 끼우는 불편함에 시달리게 되고 제작자들은 데이터를 어떻게 최적화하여 각각의 CD에 분산시켜야 하는지 고민하게 되었다. 하지만 매체가 DVD-ROM으로 바뀌면서 이러한 걱정들은 당분간(일단, PS2는 4.7GB의 단면 1층에서부터 17GB의 양면 2층 DVD-ROM까지 모두 사용할 수 있다)은 해소될 것이다.



▲ 극단적으로 예를 들면 이런식. 데이터의 밀도가 다르다

이것이 DVD-Video의 위력

항목	Video-CD	DVD-Video
저장시간	1면당 74분	1면당 135분(최대 472분)
해상도	360 x 240	720 x 480
화상처리	MPEG-1	MPEG-2
음성처리	MPEG-1	돌비 디지털(AC-3)

앞에서는 일반적인 데이터 저장매체로서의 DVD(DVD-ROM) 특성에 대해 핵심적인 부분만 간략히 알아보았다. 하지만 아직은 저장매체로서의 DVD 보다는 DVD-Video로서의 활용과 보급에 보다 큰 비중을 두고 있는 상황이다. PS2가 DVD 영화 타이틀을 볼 수 있는 DVD 플레이어로서의 기능도 가지고 있기 때문에 DVD-Video가 얼마나 뛰어난지에 대해 관심이 많을 것이다. 이번에는 DVD-Video의 특징에 초점을 맞추어 보기로 한다.

먼저, Video-CD와 DVD-Video의 간단한 성능비교를 도표로 나타내면 왼쪽 표와 같다.



▲ 오른쪽이 DVD로 보이는 사람은 자기 눈을 의심해라

■ MPEG-2 에 의한 한 차원 높은 영상

DVD-Video에서는 화상압축 규약으로 MPEG-2를 사용한다. 기존의 Video-CD에서 사용했던 방식은 MPEG-1으로서 실제 화질은 일반 VHS 비디오 테입에 담긴 영상보다도 좀 더 떨어지는 수준이었다. 이에 반해 MPEG-2 포맷에서는 일단 해상도면에서도 위의 도표에서 볼 수 있듯이 Video-CD의 4배 수준이며, 영상 스튜디오의 마스터 테입에 비교해도 떨어지지 않는 뛰어난 화질을 지닌다. 물론 LD(레이저 디스크)의 영상보다도 뛰어난 영상을 제공한다. 영상 품질을 결정하는 데이터

전송률에서 비디오 CD의 경우 1.15M/s 이지만 DVD는 최고 9.80M/s 까지 설정할 수 있는데다가 초당 프레임 수도 60프레임으로 구현되는 것이다. 기존의 고급 영상 매체였던 레이저디스크(LD)와 비교했을 때도 보다 뛰어난 영상 품질을 제공한다.

■ 현장감 넘치는 음향, 돌비 AC-3

'돌비 디지털(DOLBY DIGITAL)' 또는 'AC-3'라고 불려지는 기술은 각각의 채널이 분리된 5.1 채널 디지털 입체음향을 음성 압축하는 기술로서 DVD-Video의 음성처리 표준으로 자리잡고 있다. '5.1 채널'이란 말을 많이 들어봤지만 실제로 어떤 것을 의미하는 것인지 모르는 분들도 많을 것이다. 5.1 채널은 두 개의 좌우 전방 채널과 두 개의 좌우 후방 채널, 음성처리에 주로 사용되는 중앙의 채널로 구성된다. 이 5개의 채널에 중저음을 표현하기 위한 서브우퍼 0.1 채널을 더하여 5.1 채널이라는 표현을 사용하는 것이다.

이러한 돌비 AC-3에서는 청자를 둘러싼 5개의 채널을 통해 완벽한 입체감을 구현하며 이전 기술인 '돌비 프로로직'에 비해 향상된 입체음향을 제공한다. 즉, 돌비 프로로직에서는 두 개의 후방 채널 사이에서의 소리 움직임을 재생성하는 것이 불가능한데다가 7kHz 이상의 주파수는 후방채널에서 제외되는 데에 반해 돌비 디지털(AC-3)에서는 이러한 제약이 없이 보다 완벽한 입체음향을 구현할 수가 있다. 이러한 멋진 음향을 제대로 즐기려면 AC-3 5.1채널 전용의 스피커 시스템을 구축해야 하지만, 여건이 안돼 일반 TV의 스테레오로 즐겨야 한다고 하더라도 음향 정보의 손실 없이 고품질의 2채널 다운믹싱 스테레오의 음향을 즐길 수 있다.

AC-3가 어느정도 자리를 잡았을 무렵 새로운 음향 처리 기술이 등장했는데 이것이 바로 'dts(digital theatre system)' 기술이다. 이것은 97년 말에 대두되어 98년부터 본격적으로 적용되기 시작한 음향처리 기술로서 AC-3의 음성압축률(이 1/12인데 반해 dts의 압축률은 1/4 로서 음질면에서 보다 원음에 가까운 소리를 낼 수 있다는 것을 장점으로 내세우고 있다(당연한 이야기지만 압축을 시킬 경우, 데이터의 용량은 줄어들지만 음질에 손실이 생기게 된다). 등장 초반에는 이것을 지원하는 DVD플레이어가 많지 않았고 dts를 적용한 DVD 타이틀을 제작하는 데에도 여러 가지 문제가 있었기 때문에 회의적인 시각이 많았으나 현재에는 대부분의 DVD플레이어가 AC-3와 더불어 dts를 같이 지원하고 있다. PS2 본체에도 DOLBY DIGITAL 로고 이외에 dts 로고도 찍혀 있어서 두 가지 방식을 모두 지원함을 알 수 있다.

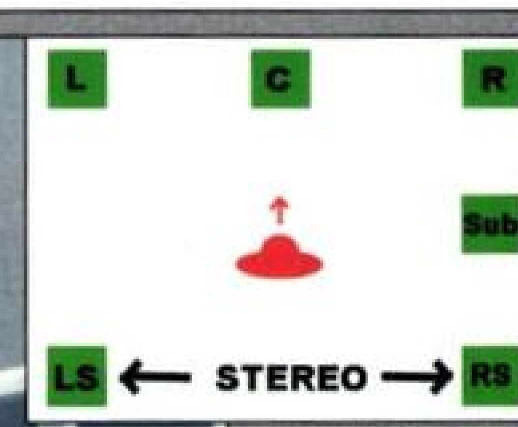








▲ 중저음용 서브 우퍼와 중앙용 스피커, 그리고 전방용과 후방용 각 2쌍, 총 6개의 스피커가 있어야만 완벽한 5.1채널 감상 시스템을 갖추는 것이다. 이미 시중에 DVD 감상을 위한 다양한 음향시스템이 나와있다. 성능에 따라 가격도 천차만별



▲ 스피커의 배치는 이러한 형태로



■ 방대한 용량과 다양한 기능들

앞에서도 말했듯이 DVD는 기본적인 단면 1층의 경우에도 4.7GB의 저장용량을 지니고 양면 2층을 모두 사용하는 경우 17GB라는 엄청난 데이터를 저장할 수 있다. 이것은 MPEG-2 영상을 기준으로 했을 때 135분에서 최대 472분 분량의 영상이 들어가는 큰 용량이다. 4.7GB라는 용량을 한 번 뜯어보자. 우선 압축된 동영상을 저장하는 데에 3500 Kbps(Kilobits per sec) 정도가 필요하며 별도의 서라운드 사운드 채널에 384Kbps가 추가된다. 여기에 여러 외국어 더빙을 위한 3개의 추가 사운드 트랙과 자막용인 4개의 트랙을 합쳐 도합 10Kbps 정도가 필요하게 된다. 결국 초당 4692 킬로비트를 135분(영화의 평균적인 러닝 타임)동안 보내야 하는데 계산을 하면 대략 4.7GB가 되는 것이다. 682MB의 CD-ROM에서는 엄두도 못내는 사양이지만 대용량을 지닌 DVD이기에 가능하게 된다. 이러한 용량을 이용하여 DVD-Video에는 단순히 비디오를 보는 것만이 아니라 다음과 같은 다양한 기능들을 사용할 수 있다.



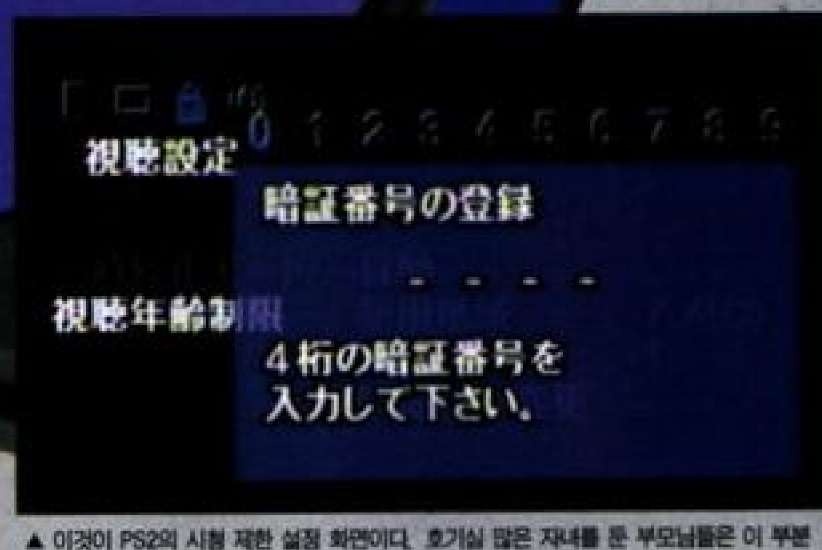
▲ 미국 영화인 'Basic instinct'의 한장면. 현재 영문 음성에 프랑스어 자막으로 시청중이다. 각종 자막과 언어중에서 자신에게 필요한 것을 골라서 감상할 수 있다

먼저, 추가되는 트랙에 복수의 음성과, 여러 종류의 대사 캡션(자막)을 삽입할 수 있다. 최대 8개 국어의 더빙과 32개 국어의 자막까지 하나의 디스크에 저장할 수 있으며, 언어 이외에 최대 8개의 사운드 트랙이 별도로 저장될 수 있다. 쉽게 말하자면 헐리우드 DVD 영화를 감상한다고 할 때, 취향에 따라 원어로 들을 수도 있고, 우리말로 더빙된 음성을 들을 수도 있다는 것이다. 또한 자막(subtitle)의 선택을 통해 음성은 영어로 흘러나오게 하면서 한글 자막을 출력시키거나, 프랑스어로 대사를 들으며 영문 자막을 감상할 수도 있다. 물론 이 기능들은 DVD를 제작한 제작사에서 이 기능을 지원하도록 제작을 했을 때만 이용할 수 있는 것이다. 오직 한 언어만을 지원하거나, 자막을 전혀 집어넣지 않은 타이틀들도 다수 존재한다.

또한 최대 9개의 다른 영상들이 여러 대의 카메라를 통해 기록되어 저장되기 때문에 원하는 시점을 선택하



여 화면을 감상할 수 있는 멀티앵글 기능을 지원한다. 타이틀이 지원하는 경우 멀티스토리를 즐길 수도 있는데, 선택에 의한 분기형 스토리를 즐기거나 메뉴에서 일반판 이외에 무삭제판이나 감독판 등 여러 가지 판을 선택해서 볼 수도 있다. 이 경우 각각의 판을 별도로 저장하는 것이 아니라 변경된 부분만 그 때 그 때 대체시키는 방식을 취하는데 아날로그 매체의 경우에서는 절대로 불가능한 일이지만, 디지털 매체이자 빠른 검색 속도를 지니는 DVD에서는 가능한 일이다. DVD-Video는 일반 TV 스크린인 4:3 화면 비율뿐만 아니라 와이드 스크린의 16:9 비율도 화질 저하 등이 없이 완벽히 지원한다.



▲ 이것이 PS2의 시청 제한 설정 화면이다. 호기심 많은 자녀를 둔 부모님들은 이 부분을 확실히 알고 넘어가시길

더불어 재미있는 DVD의 기능을 한가지 소개하고자 한다. 바로 '시청 제한 기능'이라는 것이다. DVD는 8단계의 시청 제한 기능을 지원하는데, 시청을 금지시키는 것이 아니라 설정 레벨에 따라 적합하지 않은 영상은 영화의 재생시 자동으로 적합한(아이들에게) 영상으로 대체되거나 지나치게 된다. 레벨 조정과 제한 기능 해제, 설정은 설정화면에서 암호입력을 통해 이루어지게 된다.

이러한 다양한 기능 외에도 DVD-Video에는 불법복제를 방지하기 위한 복사방지 기능이 기본으로 들어가 있으며, DVD 타이틀의 수요 및 판매량 관리와 DVD 복사 방지를 위하여 전세계를 6개 지역으로 나누어서 사용제한을 가하는 지역코드(Region Code)가 걸려 있다. 원칙적으로 특정 지역의 DVDP는 그 지역의 코드에 해당하는 타이틀만 돌릴 수 있다. 지역코드의 구분은 오른쪽과 같다.

코드 0	지역 코드 없음. 어느 DVDP에서도 재생 가능
코드 1	미국, 캐나다, 미주 지역
코드 2	일본, 유럽, 중동, 이집트, 남아프리카, 그린란드(북미북동부 섬)
코드 3	대만, 한국, 필리핀, 인도네시아, 홍콩 등 동남아시아, 동아시아 지역
코드 4	멕시코, 남아메리카, 호주, 뉴질랜드, 지중해 지역
코드 5	러시아, 동유럽, 인도, 북한, 몽고, 아프리카 대부분 지역
코드 6	중국

DVD의 미래

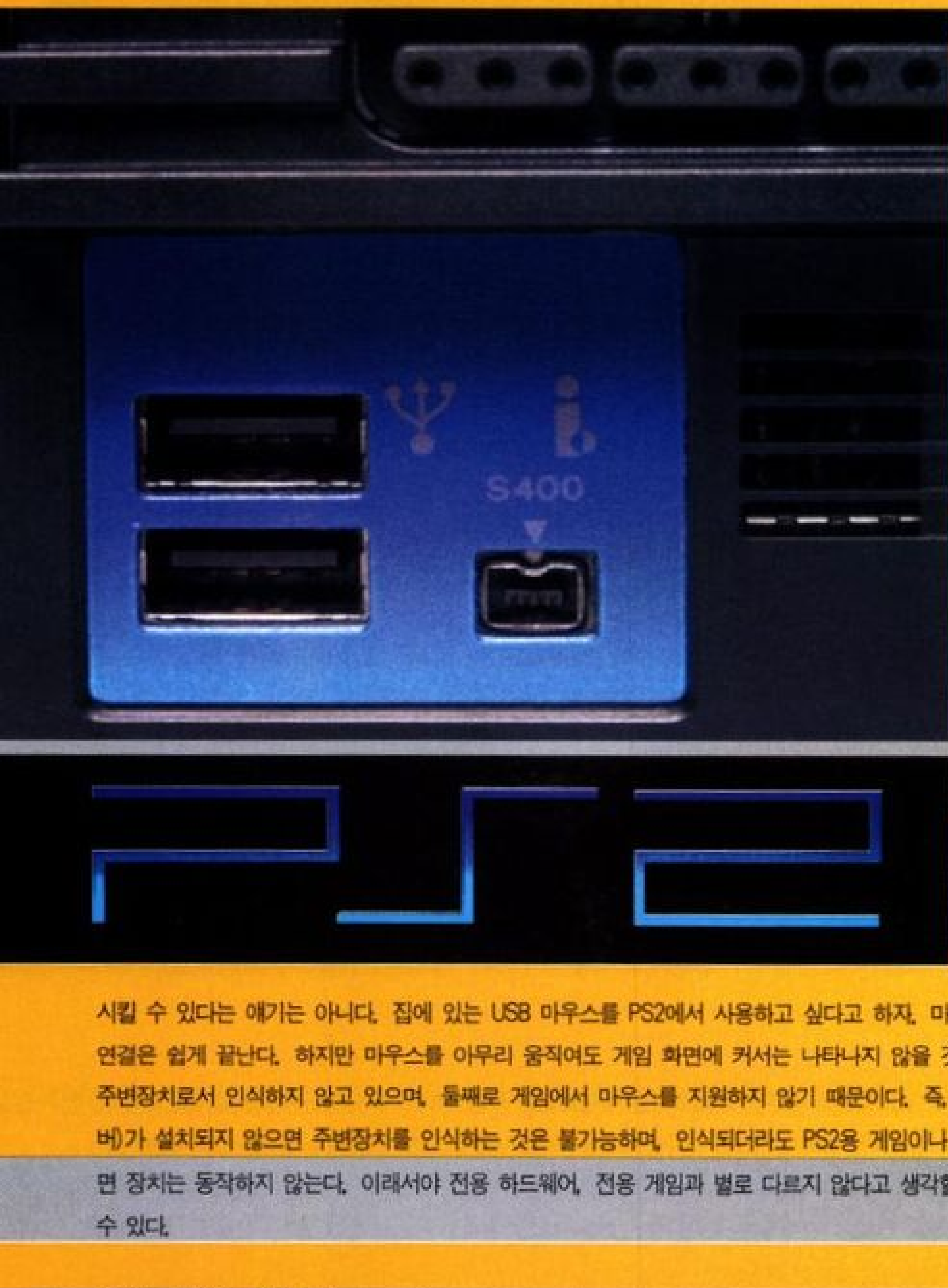
96년부터 본격적으로 시장에 등장한 DVD. 그러나 데이터 저장매체로서의 DVD인 DVD-ROM은 CD-ROM의 거센 반격(계속되는 억세스 속도 향상, CD-R, CD-RW의 등장)에 밀려 이렇다 할 성장을 하지는 못했었다. 반면에 DVD-Video로서의 DVD는 LD(레이저 디스크)와의 대결에서 승리하기 힘들 것이라는 당시의 예상을 뒤엎고(초반 1, 2년 동안에는 별다른 성과를 보여주지 못했었다. 본격적으로 세력확장을 한 것은 98년에 들어서면서부터) 무서운 속도로 세력확장을 하고 있다. 통계에 의하면 현재 전세계적으로 보급된 DVDP의 규모는 500만대 정도. 그러나 계속해서 빠른 성장을 유지함으로써 향후 1년 내에 2배의 규모가 될 것으로 예상하고 있다. 이와 더불어 PC의 저장매체로서의 DVD-ROM도 서서히 인기를 끌고 있고, 읽고 쓰기가 가능한 DVD-RAM(현재 2.6GB까지 기록 가능)이 더욱 보급되면 DVD 드라이브의 시장 점유율이 더욱 높아질 것으로 예상된다.

DVD는 DVD-Video, DVD-Audio, DVD-ROM 등으로 구분되지만 눈여겨봐야 할 특징은 한 매체 안에 이들이 공존할 수 있다는 것이다. 즉, DVD-ROM의 입장에서 방대한 데이터를 저장함과 동시에 DVD-Video가 지니는 특징인 MPEG-2의 고급 영상과 AC-3의 멋진 음향효과를 결합함으로써 한차원 높은 멀티미디어 저작물을 만들 수 있다는 장점을 지닌다. 이러한 특징이 가장 효과적으로 사용될 대표적인 예가 바로 PS2의 DVD용 게임이다.

한편, CD-ROM에서도 끊임없이 이슈가 되었던 복제문제에 대해 DVD역시 민감할 수밖에 없다. 현재로선 DVD를 복제할 수 있는 DVD Writer의 가격이 엄청나게 비싼데다가 별도의 관리를 받기 때문에 DVD 소프트의 복제가 눈에 드러나게 활성화 되어있지는 않은 상황이다. 더불어 DVD 타이틀 자체에 복사방지 프로텍트가 강하게 걸려있기 때문에 아직은 복사 DVD가 현실적으로 받아들여지기에는 무리인 상황이다. 그런데 최근에 네덜란드의 한 해커에 의해 DVD 타이틀의 복사방지 암호화체계를 해독하는 프로그램이 개발되는 등 DVD 복제가 다시금 뜨거운 이슈가 되고 있다. DVD 포럼 측에서 새로운 규약의 암호화 체계를 준비할지도 모를 일이지만, 분명한 것은 대중적인 인기를 끄는 매체일 수록 복제의 위험에는 그만큼 쉽게 노출된다는 점이다. 결국 아직은 DVD 복제에 대해 확실히 뭐라고 할 만한 상황은 아니라고 본다. 참고로 지역코드에 대해서는 많은 유저들이 음성적으로 코드프리를 통해 다른 지역의 DVD를 보고 있는 것이 현실이다.

지금까지 DVD에 대해 기본적이고 핵심적인 내용을 중심으로 알아보았다. DVD라는 것이 무엇인지 궁금하지만 막상 자료를 찾아보려고 하면 눈앞이 아득해 지면서 결국 귀찮다는 핑계로 기억의 저편으로 날려버린 독자들에게 어느 정도나마 도움이 되었기를 바라며 이만 줄인다.

PS2의 주변장치와



USB/i-Link의 활용

우선 USB와 i-Link를 살펴보자. 이 두 개는 현재 PC를 중심으로 사용되고 있는 대표적인 주변장치 연결 규격이다. 기존의 게임기들은 그 게임기만을 위한 전용 주변장치가 아니면 연결할 수 없었지만, PS2는 USB나 i-link를 지원하는 일반적인 장치들을 모두 연결할 수 있다. 키보드로부터 디지털 비디오 캠코더까지, 우리가 생각할 수 있는 대부분의 주변장치들이 이미 이들 규격에 대응되고 있으므로, 잠재적으로는 그것들이 모두 PS2의 주변장치가 될 수 있는 셈이다. 뿐만 아니라, PS2가 가정용 엔터테인먼트 터미널로 발전해나간다면 집안의 모든 가전기기 - TV, 가스레인지, AIBO 같은 가정용 로보트, 온도 조절 시스템, 방범 시스템 등을 통제하는 가정 자동화(Home Automation)의 중심이 될 가능성이 다분하며, 그 연결 수단으로 USB나 i-link가 사용될 것이다. 지금은 PS2에 냉장고를 연결해서 무엇하나 하는 생각이 들지 모르지만, 4년쯤 후엔 PS2가 저녁 식사를 준비해주는 것을 당연하게 생각하게 될지도 모를 일이다. 한편, 방범 시스템 같은 것을 통제하려면 PS2가 항상 켜져 있어야 할 필요가 있는데, 여기에서 PS2가 2중 전원 시스템(후면의 스위치를 켜면 대기모드로 들어가며, 전면의 리셋을 눌러야 동작한다)으로 되어 있는 이유가 밝혀진다. PS2는 주변장치의 신호를 받아 자동적으로 켜지고, 작동을 마치면 다시 대기모드로 종료하는 것이 가능한 구조로 되어 있는 것이다.

아직은 애물단지

그러나, 집에 있는 USB나 i-Link용 주변장치를 지금 당장 PS2에 연결해서 사용할 수 있느냐 하면 그렇지는 않다. 말이 틀리지 않느냐고 반문할지 모르겠는데, 위에서 언급한 내용은 어디까지나 하드웨어적으로 연결이 가능하다는 것이지, 그 주변장치를 바로 동작시킬 수 있다는 얘기는 아니다. 집에 있는 USB 마우스를 PS2에서 사용하고 싶다고 하자. 마우스의 USB 단자를 PS2에 꼽는 것만으로 연결은 쉽게 끝난다. 하지만 마우스를 아무리 움직여도 게임 화면에 커서는 나타나지 않을 것이다. 왜냐하면, 첫째로 PS2가 마우스를 주변장치로서 인식하지 않고 있으며, 둘째로 게임에서 마우스를 지원하지 않기 때문이다. 즉, PS2에 적절한 구동용 소프트웨어(드라이버)가 설치되지 않으면 주변장치를 인식하는 것은 불가능하며, 인식되더라도 PS2용 게임이나 프로그램에서 해당 장치를 지원하지 않으면 장치는 동작하지 않는다. 이래서야 전용 하드웨어, 전용 게임과 별로 다르지 않다고 생각할지 모르겠는데, 사실 아직은 그렇다고 볼 수 있다.



OS가 필요하다

이를 커버해줄 수 있는 것이 OS(Operating System)이다. 본래 OS라는 녀석의 역할은 메모리를 관리하고, 여러 프로그램들 사이의 조정 작용을 한다든지, 주변장치를 프로그램들이 사용하기 용이하도록 제어해주는 등, 관리나 조정의 측면이 강하다. 따라서 한 번에 한 게임만이 실행되며, '완결성'을 가지고 있는 기존 게임기에는 이런 별도의 관리자는 별 필요가 없었고 따라서 OS가 탑재되는 일은 거의 없었다. 대개는 BIOS(Basic Input Output System)라 불리는 일종의 간이 OS(기능상으로는 상당히 다르지만)가 일부의 역할을 맡는 정도. 비록 드림캐스트도 OS로서 windowsCE가 지원된다고는 하지만 통신대전이나 DirectX 라이브러리 지원을 위해서 가끔 사용될 뿐, 일반적으로는 거의 사



▲ 아직은 모든 버전이 1.0


▲ 메모리 카드에 들어있는 드라이버 파일들

확장성

기존의 게임기는 게임기 그 자체로 일종의 '완결성'을 지니고 있는 것들이었다. 이는 게임기와 컨트롤러, 대응 게임으로 그 게임기의 독자적인 세계는 완결된다는 것이며, 자기 자신을 위해서 만들어진 규격의 하드웨어만을 연결할 수 있는 닫혀있는 세계라고 할 수 있었다. 그런데, PS2에 와서는 달라졌다. PS2는 USB, i-link, PC-Card 등, 산업계의 표준을 따르는 일반적인 규격의 인터페이스(입출력 규약)를 지원하게 된 것이다. 이것은 PS2의 세계가 게임기에만 그치는 것이 아니라, 외부와의 무한한 연결을 전제로 한 '열려있는' 세계라는 것을 의미한다.

용되고 있지 않다. 반면에 PS2는 앞서 말했듯 확장성과 주변장치와의 연계성에 상당히 비중을 둔 하드웨어이기 때문에 이를 관리해줄 OS의 필요성이 절실하다.

그럼 현재의 PS2에 OS가 들어가 있는가? 답은 예라고도 할 수 있고, 아니오라고도 할 수 있다. 있기는 하지만, 아직은 BIOS에 약간의 부가기능이 붙은 정도이기 때문이다. 현재 PS2의 OS는 Browser, CD Player, PlayStation Driver, DVD Player의 네가지 프로그램으로 구성되어 있다(현재의 버전은 모두 1.00). 이들은 메모리카드를 통해 소프트웨어적으로 업그레이드하는 것이 가능한데, 이와 같이 메모리카드에 데이터 뿐 아니라, 구동 프로그램까지 저장한다는 점은 게임기로서 상당히 혁신적인 발상이 아닐 수 없다(이미 DVD 플레이어의 1.01 버전이 공급되고 있다). PS2의 메모리카드는 용량과 속도도 충분한 편이고 손쉽게 보관및 이동이 가능하며 몇번이든 고쳐쓸 수 있기 때문에, 이를 통해 새로운 기능이나 프로그램을 얼마든지 PS2에 추가할 수 있는 것이다(참고로, 메모리카드를 삽입하지 않고 PS2를 부팅하면 DVD 플레이어를 제외한 기본 프로그램의 1.0 버전이 자동적으로 로드된다).

PS2의 부팅 과정

- 전원을 넣는다
- ↓ 메모리카드에 기록되어 있는 OS의 버전을 확인한다
- ↓ 필요한 OS의 구성요소를 로드한다
- ↓ 초기 기동화면을 보여준다
- ↓ 만약 게임이나 DVD 타이틀 등이 트레이 안에 있으면, 자동으로 실행한다
- ↓ 트레이가 비어 있으면 OS화면으로 넘어간다

새 버전의 OS는?

그렇다면, 앞으로 OS의 버전이 올라감에 따라 어떤 변화가 있을 것인가. 먼저 마우스나 키보드와 같은 일반적인 주변장치에 대한 지원이 강화될 것이며, 차차 지원되는 주변장치의 종류가 늘어갈 것이다. 예를 들어 디지털 카메라와 프린터에 대한 드라이버가 지원된다고 하자. 그렇게 되면, 브라우저에서 디지털 카메라에 기록된 사진들을 PC에서 사진을 보듯이 자유자재로 열람하다가 원하는 장면은 프린터로 출력한다든지 하는 조작이 가능해질 것이다. 이런 주변장치 지원 뿐 아니라, 기존에 있던 CD 플레이어나 DVD 플레이어의 기능도 화면 효과나 조작성 등에서 계속적으로 향상되어갈 것이며, MP3나 VCD 플레이어와 같은 신기능도 얼마든지 소프트웨어적으로 추가가 가능하다. 다만, 소니가 MP3나 VCD를 지원할지의 여부는 상당히 불투명하기 때문에 대만 업체나 아마츄어 프로그래머들의 활약을 기대할만한 부분이기도 하다.

아마추어 개발자들에게 희소식

말이 나왔으니 말인데, PS2는 USB와 같은 범용적인 인터페이스를 지니게 됨으로써 아마추어 게임개발자들이 특별한 장비를 들이지 않고도 PS2용 프로그램을 개발할 수 있는 환경을 구성할 수 있게 되었다. PC로 기존 PS용 프로그램을 프로그래밍할 경우, PC에서 개발한 게임을 액션 리플레이나 전용 케이블과 같은 부대 장치를 통해 번거로운 조작을 하여야 PS로 구동할 수 있었다. 하지만 PS2에서는 메모리카드에 PC와 통신할 수 있는 드라이버만 깔려 있으면 USB 케이블을 PC와 연결하는 것만으로 개발환경의 구성은 끝이 난다(물론 실제 개발을 위해서는 PS2 개발용 라이브러리가 필요하겠지만). 즉, PS에서는 액플이나 무비 카드나 MP3 카드와 같은 주변장치가 필요했던 것들이 PS2에서는 대부분 메모리카드에 저장되는 소프트웨어만으로도 처리가 가능하게 된다는 것이다(다만, 메모리 카드에 저장되는 PS2의 구동 프로그램들은 암호화되어 있으므로, 소니 이외의 곳에서 해적판 소프트웨어들을 개발해내는 데에는 꽤 시간이 걸리리라 예상하고 있다).

진짜 변화는 2001년부터

여기까지는 현재의 PS2에 한정된 이야기였지만, 2001년 이후에는 PS2의 세계에 또다른 큰 변화가 생길 것이다. PS2의 PC-Card 슬롯에 장착하는 네트웍 어댑터 및 하드디스크가 발매될 예정이기 때문이다. 필자는 이것이 '게임기'로서의 PS2기능을 '가정용 종합 엔터테인먼트 머신'으로 근본적으로 재구성하는 계기라고 보는데, OS의 업그레이드도 이 때부터 본격화될 것이다. 가정용 엔터테인먼트 머신이란 어떤 것인가. 이것은 현재 PC로 즐길 수 있는 모든 것 + 알파를 상상하면 될 것이다. 게임 뿐 아니라, 앞서 말한 가정 자동화, 통신과 인터넷 서핑, 음악이나 영화를 재생하는 등의 모든 엔터테인먼트를 PS2로 즐길 수 있게 된다. 스퀘어가 지난 1월 발표한 PlayOnline 사업은 PS2의 미래를 단편적이나마 보여주는데, 다른 사람과 온라인 상에서 함께 게임을 진행하다가 막히는 부분이 있으면 바로 BBS나 공략본을 인터넷으로 검색한다든지, 미니 게임을 다운로드한다든지 하는 것이 가능하며, 연재 만화를 보거나 상품을 구입하거나, 지나간 스포츠 중계를 경기장의 원하는 시점에서 관람할 수가 있다. 지금은 그냥 꿈같은 이야기에 불과하나, 이것은 내년쯤이면 PS2를 통해 실현될 가까운 장래이다. PS2가 미래에는 아예 문화 필수품으로 자리잡지 않을까 예상된다. 비록 우리나라에서는 상황이 어떻게 전개될지 아직 알 수 없지만, PS 때보다는 직접적인 혜택을 누릴 수 있길 바란다.





▲ 이더넷 카드를 이용한 고속통신 등도 꿈은 아니다

USB (Universal Serial Bus)


▲ PS2용 각종 확장포트 접속 예

시리얼 통신 규격으로서, 속도 12Mbps까지의 비교적 저속의 주변장치를 연결하는 데 사용된다. 주로 키보드나 마우스, 프린터, 스캐너, 디지털 카메라, 모뎀 등을 연결하게 되며, 컴퓨터 사이의 직접 통신에도 사용할 수 있다. 최근의 PC나 iMAC에서는 기본 사양으로서 준비되어 있는 포트이다.

i-Link


▲ IEEE1394 포트를 이용하는 외장형 하드디스크 드라이브

본래는 IEEE1394(IEEE는 '아이 트리플 이'라고 읽는다) 혹은 Firewire라고 불리는 통신 규격으로, 케이블에 불(fire-wire)이 날 정도의 빠른 속도(100/200/400Mbps)를 지원하며, 보다 빠른 속도가 요구되는 주변장치를 연결하는 데 사용된다. 주로 디지털 비디오(DV)나 하드디스크, CD-RW 등을 연결하는 데 사용된다. i-Link라는 이름은 소니가 DV 캠코더에 이 포트를 장착하면서 사용되기 시작한 별명이다. 여러 면에서 USB보다 뛰어난 규격이지만 상대적으로 값이 비쌌던 관계로, 아직까지는 DV 분야에서만 주로 사용되고 있다.

PC-Card

초기엔 PCMCIA라고 불리우는 노트북용 메모리 카드 슬롯이었는데, 이후 일반적인 확장 규격으로서 표준화되었다. 주변장치와의 단순한 통신 포트가 아니고, 본체의 기능 확장용 슬롯으로 사용된다. 주로 하드디스크, 랜카드, 비디오카드 등을 삽입한다.

경이로운 성능을 실현하는 PS2 이모션엔진



PS2의 가장 큰 매력의 하나가 바로 다른 하드웨어와 격을 달리하는 그 성능이다. 반도체 업계에는 '무어의 법칙'이라는 것이 있는데, 새로 나오는 컴퓨터 칩의 성능은 18개월마다 두 배가 되고, 대신 가격은 절반이 된다는 유명한 가설이다. 지금까지의 반도체의 발전 속도를 살펴보면 대체로 이 법칙이 들어맞는 듯 했다. 그런데, 드림캐스트 이후 15개월만에 발매된 PS2는 이 속설을 여지없이 깨는 엄청난 성능 차이(10 ~ 20배)를 갖고 나왔던 것이다.

PS2의 핵심 이모션 엔진(Emotion Engine)

EE는 PS2의 CPU(Central Processing Unit)로서, 게임에서 처리해야할 모든 계산을 맡는 부분이다. 게임에서 CPU가 처리해야할 계산이라면, 우선 폴리곤 계산(폴리곤의 움직임과, 밝기 계산, 안보이는 폴리곤 제거 등), 물리 연산(충돌 처리, 관절 연결), 인공지능, 기타 처리 등이 있다. 기존의 3차원 게임들은 대개 폴리곤 계산에 CPU의 성능을 거의 사용해 버렸다. 그러던 것이, 그랜트리스모 이후로 '사실적인 움직임'을 중시하는 경향이 확산되면서 최근에는 물리 연산이나 인공지능도 상당한 비중이 실리게 되었다. 게다가 요즈음의 게임은 예전 게임보다 훨씬 많은 양의 유닛을 더 빨리 더 자세히 처리할 필요가 생겼다. PC에서는 CPU 자체의 계산 능력만으로는 이것을 모두 소화하기 힘들기 때문에 VGA 쪽에 T&L(Transform and Lightning)과 같은 폴리곤 계산 가속 기능을 지원하는 추세다. 그러나 이런 하드웨어적인 가속은 처음에 정해진 기능 이외에는 지원하지 못하고, CPU와의 연계성이 떨어지는 등 나름대로 한계를 가지고 있다. 이에 비해 PS2는 아예 EE 자체에 엄청난 계산 능력(유사 클럭의 펜티엄 II에 비해 10배 이상)을 부여함으로써 별도의 하드웨어 가속을 하지 않아도 PC에서 하드웨어 가속기능을 쓰는 것 이상의 성능과 유연성을 보일 수 있도록 설계되어 있다. EE에는 그밖에 MPEG2를 처리하는 전용 처리 장치(IPU)를 포함하고 있다.

대용량 병렬처리 벡터 유닛(Vector Unit)

EE는 크게 메인 코어와 두개의 벡터 유닛(VU0, VU1)으로 구성되어 있는데, 이 VU야말로 EE가 뿜어내는 계산능력의 원천이다. 일반적인 CPU에서 말하는 '보조 프로세서'와는 달리 VU는 CPU와 독립적으로 동작하는 또 다른의 CPU 역할을 한다. 뿐만 아니라 VU 자체도 반복적인 대량 계산에 적합하도록 병렬적으로 동작하는 계산장치를 여러 개 내장하고 있다. 따라서 게임에 필요한 계산들을 유기적으로 메인 코어와 VU들에 나누어 분담하는 것이 가능하다. 폴리곤 처리나 화면 효과가 중요한 게임이라면 메인 코어와 VU를 모두 폴리곤 계산에 쓰면 되고, 물리 계산이 중요한 게임이라면 코어는 인공지능에, VU0은 물리 계산, VU1은 폴리곤 계산에 쓰면 된다.

초병렬 렌더링 엔진 그래픽신디사이저(Graphic Synthesizer)

그런데 아무리 방대한 계산을 해내더라도 화면에 표현하지 못하면 아무 의미가 없다. PS에서는 렌더링 칩(GPU)이 보조 프로세서(GTE)의 폴리곤 처리량을 따라가지 못했던 관계로 병목현상이 생겼고, 따라서 폴리곤 숫자는 GPU에 맞춰 낮추는 대신 GTE의 남는 성능으로 광원 계산을 하는 게임이 많이 나오곤 했다. 그러나 PS2에서는 렌더링 칩(GS)이 그려낼 수 있는 폴리곤 수가 오히려 EE가 계산해낼 수 있는 폴리곤 숫자보다 많기 때문에 병목 현상은 거의 걱정할 필요가 없다. EE의 고성능이 VU의 병렬처리에 의해 얻어지는 것과 비슷하게 GS의 높은 묘화 성능 또한 고도의 병렬처리를 통해 얻어진다. GS 내부에는 무려 16개의 렌더링 유닛이 내장되어 있는데, 이는 PC의 최신 VGA 칩들이 2~4개 정도(GeForce256)의 렌더링 유닛을 내장하고 있는 것에 비해 몇 배나 많은 수치이다. 특수효과 또한 PC의 최신 VGA들 조차 아직 제대로 지원하지 못하는 모션 블러나 다중 촛점(Depth of Field), 전화면 앤티 앨리어싱(Full Scene-AA) 등 다양한 기능을 갖추고 있다.


▲ 이러한 멋진 영상이 복잡한 물리학적 계산과 동시에 표현된다

SCE이기 때문에 가능한 성능

어째서 EE와 GS는 다른 유사 업체의 칩들에 비해 이토록 우수한 것일까. 이것은 SCE(Sony Computer Entertainment)가 최고의 반도체 설계기술 뿐 아니라 최고의 제조기술 까지 갖추고 있기 때문에 가능했던 것이다. 대개 그래픽 칩셋 업체들은 설계기술만 가지고 있을 뿐, 제조 공정이나 생산은 반도체 공장을 가지고 있는 다른 업체에게 위탁을 한다. 따라서 한 칩에 렌더링 유닛을 16개 넣는 다든지, 칩 안에 DRAM을 포함시킨다든지 하는 고난도 공정 기술이 필요한 설계는 아직 엄두를 못내고 있다. 또한 SCE는 독자적인 게임 시장을 가지고 있기 때문에 기존의 표준 규격에 억매일 필요가 없다. 즉, 인텔의 경우 20년도 더된 x86 CPU 아키텍처의 호환성을 유지하는 대신 성능에서 상당한 손해를 보고 있는 반면, SCE에게는 기존의 CPU와 전

&그래픽신디사이저

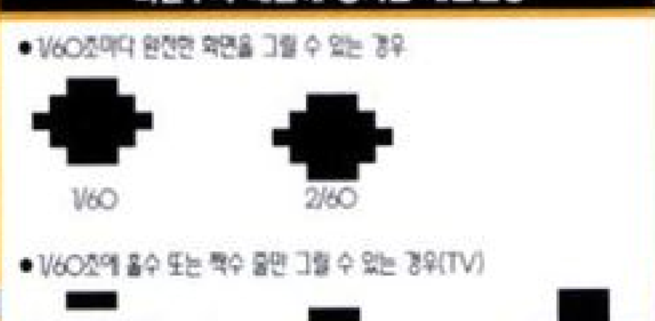
혀 다른 설계의 혁신적인 CPU를 얼마든지 만들어낼 수 있는 자유가 있었다. 마지막으로, SCE는 하드웨어에서는 이윤을 남기지 않아도 괜찮기 때문에 가격 결정에 여유가 있다. 만약 다른 회사에서 EE나 GS같은 칩을 설계해서 생산하는 데 성공했다고 해도, 칩만으로 이윤을 남기려면 100만원 이상의 값으로 팔지 않으면 안되므로 채산성이 떨어진다(SCE의 PS2 개발비로 수 조원이 투입되었다). 하지만 SCE는 하드웨어에서는 손해를 보더라도 얼마든지 게임 소프트웨어 라이센스비용으로 돈을 벌 수 있다. 물론, PS2의 성능을 언젠가는 PC가 따라잡을 것이지만, 그 시기는 2002년 이후가 되지 않을까 한다. 한편, 현재 발표된 X-BOX나 돌핀의 스펙은 모두 2001년에 PS2보다 뛰어난 성능을 실현하겠다고 공언하고 있지만 그 스펙들은 아직 칩셋이 제대로 완성되지 않은 상태에서 나온 것이기 때문에, 일종의 '목표'일 뿐 실제 성능은 그에 못미칠 것으로 예상하고 있다.

GS의 묘화 성능	
Z-buffer, Alpha blending	2.4Giga 픽셀/초 (참고로 GeForce256은 0.48Giga 픽셀/초)
Z-buffer, Alpha blending, Texture	1.2Giga 픽셀/초
파티클 묘화	1억 5천만 파티클/초
소형 폴리곤 묘화	7500만 폴리곤/초
4각형 48픽셀 폴리곤 묘화	5000만 폴리곤/초
3각형 50픽셀 폴리곤 묘화	3500만 폴리곤/초
스프라이트 묘화	6600만 스프라이트 폴리곤/초

성능을 끌어내기까지는

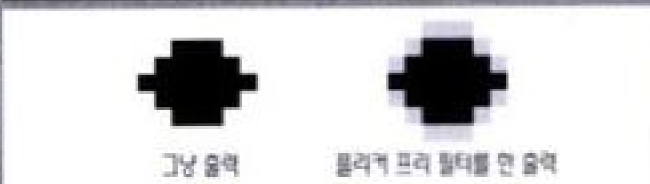
그러나 위에서 말했듯 PS2의 구조가 기존 게임기나 PC와는 상당히 다른 병렬처리 구조로 되어 있다. 일단 EE를 동작시킬 프로그램만 하더라도 메인 코어 뿐 아니라 VU0, VU1용의 프로그램을 따로 작성해야 한다. 특히 VU는 하드웨어 수준의 상당히 까다로운 프로그래밍을 필요로 하는 장치이기 때문에 비교적 간단한 C언어나 C++언어로는 접근이 어렵고 어셈블리 언어로 프로그래밍을 할 필요가 있다. 뿐만 아니라, 이렇게 동시에 병렬적으로 동작하는 프로그램들이 작업을 분산처리 하려면 프로그램간에 손을 잘 맞춰주어야 하며, 이렇게 하는 데에는 고도의 프로그래밍 기술이 필요하다. GS도 그 처리 속도 자체는 매우 빠르지만 내장 VRAM의 용량(4MB)은 꽤 작은 편이다. VRAM에서 프레임 버퍼나 표시 영역을 제외하면 대개의 게임에서 텍스쳐 메모리로 1메가에서 2메가 바이트 정도가 남게된다. 렌더링 유닛을 16개나 넣어야 하는 관계로 GS에는 압축된 텍스쳐를 처리하는 유닛이 내장되어있지 않은데, 팔레트 텍스쳐로 어느 정도 해결할 수 있다고는 해도 (팔레트를 잘 쓰면 1/4 이상의 압축 효과를 볼 수 있다. 실제로 VQ 압축이 가능한 드캐에서도 팔레트가 많이 쓰인다) 1~2메가는 많은 텍스처를 넣기에는 너무 작은 양이다. 따라서 한 장면을 렌더링할 때마다 텍스처를 한 번 읽어들이는 기존의 일반적인 텍스쳐 관리 방법으로는 질 높은 화면을 얻기 힘들며, 한 장면을 여러 개로 쪼개서 각각의 부분을 렌더링할 때에만 그 부분에 해당하는 텍스처를 읽어들일 필요가 있다(PS2는 메인 메모리의 속도가 빠르기 때문에 여러 번 읽어들여도 속도 저하가 거의 없다). 그런데, 이것 역시 상당히 까다로운 프로그래밍을 요구하는 작업이다. 결국 제작사들이 PS2의 이러한 새로운 구조에 적응하여 제대로 성능을 끌어내 까지는 꽤나 시간이 걸릴 듯 하다.

비월주사 때문에 생기는 계단현상



1/60초만에 한 줄 아래로 이동하는 물체의 경우, 1/60초만에 모두 그릴 수 있다면 당연히 위의 그림과 같이 표시되지만, 1/60초만에 홀수, 짝수를 번갈아 그리는 TV와 같은 경우는 일부밖에 그려지지 않기 때문에, 이렇게 이동한 모양을 합쳐놓고 보면 계단 현상이 두드러져 보인다.

플리커 프리 필터



플리커 프리 필터는 상하의 픽셀을 적당히 섞어서 위아래 방향으로의 색깔 차이를 줄임으로서 플리커 현상이나 계단현상을 감소시키는 기능을 한다.

TV의 한계와 해상도

그런데, 일부에서는 PS2의 초기 타이틀, 그중에서도 「릿지레이서 5」의 화질이 기대만 못하다는 이야기가 있다. 계단현상이 두드러지고 저해상도로 보인다는 것이다. 계단현상이란, 화면에서 도트의 경계가 계단처럼 튀어 보이는 현상을 말한다. 그런 말이 나오는 데에는 몇가지 이유가 있다. 먼저, TV의 구조 자체가 고해상도(여기서는 세로 해상도 256 이상의 화면을 말한다)를 1초에 60번 그리는 것이 불가능하게 되어 있어서, 게임의 그래픽이 고해상도일 경우, 홀수 줄로 된 화면(1, 3, 5, 7, . 라인으로만 구성된 화면)과 짝수 줄로 된 화면(2, 4, 6, 8, . 라인으로만 구성된 화면)을 1/60초마다 번갈아 표시하게 되어있는데, 릿지레이서5와 같이 상하로 스크롤되는 60프레임/초의 레이스 게임의 경우는 그림과 같이 홀수줄 화면과 짝수줄 화면의 어긋남이 계단 현상으로 두드러진다.

또한, 화면이 전체적으로 밝고 콘트라스트가 높기 때문에, 플리커 현상(홀수 또는 짝수 줄에 끼어 있는 밝은 도트가 번쩍이는 현상)도 가끔 눈에 거슬린다. 일반적으로 이런 경우 플리커 프리 필터라고 불리우는 일종의 블러링(주변 픽셀을 적절히 섞어서 흐릿하게 만든다)을 주는 것이 좋은데, (결전이나 스파EX3에는 이 필터가 걸려있다) 어째서인지 릿지5는 이를 전혀 사용하지 않았다. 이런 저런 이유로 결국 릿지5는 저해상도로 보인다는 오해를 사고 있지만, 사실은 틀림없는 고해상도이다.

PS2 게임들의 진화

한편, 드림캐스트의 경우는 VGA-BOX를 사용해서 TV의 한계를 극복할 수 있으며, 레이싱 게임의 경우 대개 30프레임 정도로 동작하며, 플리커 프리 필터가 많이 걸려있으므로 PS2의 릿지5에 비하면 계단현상이 덜 튀는 화면을 보여주기는 한다. 하지만, 이런 계단만 보고 PS2 별것 아니다라고 생각하면 곤란하다. PS2는 이러한 플리커 프리 필터 뿐 아니라 체감 해상도를 획기적으로 향상시킬 수 있는 전화면 앤티-앨리어스(anti-alias) 기능을 얼마든지 사용할 수 있으므로 계단현상이 전혀 보이지 않는 게임이 곧 보편화될 것이다(릿지5가 계단현상 때문에 저평가 되는 것은 개인적으로 상당히 유감이다). 사실 게임 그래픽만 놓고 따지면, 동시발매작품들에서도 라이벌(?) 차세대 기종인 드캐와는 이미 상당한 성능 차이(센무 이상으로 자세하게 모델링된 캐릭터들이 동시에 수십명씩 뛰어다니는 결전을 보라!)를 느낄 수 있으며, 그 차이는 앞으로 점점 더 벌어질 전망이다. 앞서 말했듯이 아직은 제작사들이 PS2를 제대로 활용하지 못하고 있기 때문이다. 장기적으로는, 현재 보여주고 있는 성능의 5배 정도까지 실현할 수 있으리라 전망한다.





▲ PS2가 추구하는 궁극적인 목표중의 하나는 바로 '감정(Emotion)'. 앞으로 수년후의 PS는 우리에게 어떤 이모션을 보여주며 느끼게 할 것인가?

Playstation 2의

1234…

2000년 3월 4일. 일본의 연호로 치면 '平成 12년' 3월 4일. 일본은 물론이거니와 비디오 게임기에 별다른 관심을 보이지 않던 우리나라의 언론매체를 포함해 전세계를 술렁이게 했던 'PlayStation 2' 가 드디어 발매되었다. 발매 이틀 전부터 아키하바라의 거리에 '임시 거지' 들을 양산시켰던 PS2. 이런 엄청난 열기를 바탕으로 발매 3일만에 누계 98만대가 팔렸다는 공식발표가 SCE(소니 컴퓨터 엔터테인먼트)로부터 나왔다.


▲ 이 많은 사람들의 소원은 오직 하나, PS2 아이원츄!

일단 출발은 상당히 화려하게 이루어졌는데, 지나치게 큰 규모라 그런지 몰라도 그에 따른 '잡음' 역시 적잖게 발생했다. 메모리카드의 일부 불량(전체의 0.05%)문제, DVD-Video 재생시의 충돌 문제, DVD 코드 프리에 관련된 문제(다른 문제에 비해 이 문제는 잘못하면 상당히 큰 문제가 될 수 있다). 관심의 초점이 된 초기타이틀(보다 정확히 꼬집으면 릿지 V)의 '계단현상' 문제 등등. 확실히 탄탄대로의 순탄한 출발은 아니었다고 할 수 있을 것이다. 하지만 이러한 이유로 PS2의 미래를 비관하기에는 지나치게 이른 감이 있다. PS2는 아직 돌은 고사하고 100일도 안된 갓난아기인 것이다. 이 갓난아기가 어떤 성인으로 성장할지 사이비 점쟁이가 되어 예상해 보는 것도 재미있지 않을까? 지금까지 알려진 사실들을 토대로 PS2의 미래에 대해 생각해 보기로 하자.



1 지망은 게임기

DVD 플레이어 기능에 다양한 확장포트에, 욕심도 많은 PS2이지만 누가 뭐래도 기본은 게임기이다. 게임기로서의 PS2의 미래는 어떻게 될까?

1999년 9월 13일 PS2의 명칭이 공식으로 발표되기 전까지 인터넷에는 PS의 다음 기종 이름에 관한 루머들이 끊이지 않았었다. 그 중 가장 널리 퍼진 루머였던 것이 '플레이 베이스'. 그러나 공식으로 발표된 이름은 너무나도 평범했기에 오히려 놀라웠던 'PlayStation 2'였다. SCE 내부에서도 후계 기종의 이름을 정하기 위해 무척 고심했으나 'PlayStation'이 구축해 놓은 전세계적인 엄청난 네임밸류를 버릴 수 없었기에 지금과 같은 이름으로 결정했다고 한다.

전세계적으로 대략 7500만대 정도가 팔렸고(미국의 경우 4가구에 1대꼴로 보급되어 있다), 소니 전체 수익의 40% 이상을 차지하여 1등 공신이 된 PS가 지니는 네임밸류의 영향력은 어떻게 보면 후속 기종의 안정적인 출발에 지장이 될 정도로(실제로 PS라는 괴물은 1999년 12월까지도 엄청나게 팔려나갔고 국내의 경우 PS 다음세대의 게임기인 드림캐스트와 비슷한 가격대를 형성할 정도의 위력을 발휘했다) 무서운 것이다. 단적으로 말해 '소니하면 워크맨'을 떠올리던 시대는 얼찌감치 사라지고, 이제는 '소니하면 플레이스테이션'을 떠올려야 하는 시대가 되었다고 할 수 있다. 이런 엄청난 인프라를 피해 없이 고스란히 흡수하기 위해 사용한 것이 바로 이름을 통한 이미지의 계승과 PS가 구축해 놓은 실질적인 인프라인 PS용 게임 타이틀의 재생과 PS용 주변기기의 사용이다. 심지어 메모리카드와 패드의 디자인까지 PS용과 차이점을 느낄 수 없을 정도로 비슷하다. 기계 자체는 혁명적이라고 부를 정도이지만 별다른 거부감이 없이 전세계의 7500만 PS 사용자를 고스란히 끌어들일 수 있는 것이다. 여기에 덧붙여 '123' 발매일(PS는 1994년 12월 3일에 발매)의 전통을 잇는 '1234' 발매일 또한 같은 맥락으로 해석할 수 있다.

구세대	SONY ➔	워크맨
신세대	SONY ➔	플레이스테이션

▲ 세대별 연상법칙이다

게임기의 성패를 좌우하는 것에 있어서 가장 중요한 것이 무엇일까? 아마도 게임이나 그 게임을 공급하는 서드파티라고 대답하면 90점은 받을 수 있을 것이다. 이것을 다른 말로 표현하면 기존에 '쌓아 놓은 인프라'라고 할 수 있다. 왜 PS가 처음 나왔을 때 패미컴과 슈퍼패미컴으로 인기절정을 달리던 닌텐도의 차세대 게임기에 비교도 안된다고 사람들이 예상했으며, 왜 FF7이 PS의 인기를 치솟게 했는가에 대한 대답이 이것이다. 앞에서는 PS라는 확실한 지지기반을 이어받는 것에 대해서 설명했는데 이번에는 서드파티의 차원에서 살펴보도록 하자. 일단 PS에서 핵심적인 위치를 차지했던 스퀘어, 남코, 코나미, 캡콤, 에닉스 등의 메이저급 서드파티는 고스란히 PS2로 옮겨왔다. 이들이 내놓을 PS용 타이틀 중 몇몇 '대박'(파이널 판타지 9, 드래곤 퀘스트 7, 테일즈 오브 이터니아 등)이 남아있긴 하지만 자사의 개발팀 대부분을 이미 PS2쪽 소프트웨어 개발로 돌린 상황이다. 덧붙여 이러한 대형 서드파티 이외의 작은 규모의 서드파티들(몇몇 예를 들자면 '구원의 반'의 FOG나 '마리의 아뜨리에' 시리즈로 인기를 끈 'Gust' 등) 역시 PS에 이어 PS2로의 참가를 발표하고 개발중인 타이틀의 구체적인 모습을 선보이기까지 했다. 덧붙여 게임아츠가 일찌감치 자사의 대표적인 인기작이었던 건그리폰의 후속작과 실피드의 후속작 및 정문지삼국지를 PS2로 발표함으로써 SCE의 서드파티 관리능력이 얼마나 대단한지 다시금 입증시켜 주었다. 일본은 그렇다치고 미국은 어떠한가? 스포츠 게임의 명가인 EA는 물론이고 PC게임으로 어느 정도 명성을 쌓았다 싶은(몇몇 예를 들자면 언리얼 토너먼트나 발더스 게이트의 개발사들) 개발사들은 하나같이 참여의사를 밝히고 아예 현재 개발상황을 보고하고 있기까지 하다. 한마디로 말해, '할만한 게임이 안나오면 어쩌지?'라는 걱정은 전혀 할 필요가 없는 것이다.

자, 앞에서 언급한 부분 중에 양날의 검이 될만한 것들이 있는데 잠시 짚어보자. 먼저 PS소프트의 구동에 대해서는 초반에 알려진 바와 달리 고속로딩 모드에 텍스처 보간 모드(기존 PS로는 거칠어 보이는 그래픽이 깔끔하고 부드러워 진다)까지 지원되기 때문에 PS2 소프트 개발의 발목을 붙잡아서 PS2 의 판매량 저하를 가져온다기 보다는 도리어 PS2의 판매고를 올려줄 가능성이 더 크다. 만약 스퀘어나 에닉스가 조만간 발매될 FF9과 DQ7은 PS2의 PS보강모드에 최적화되어 나온다는 발표라도 한다면 PS 게임타이틀 주제에 PS2의 하드웨어 판매고를 왕창 끌어올리는 킬러 타이틀이 될 수도 있는 것이다.

물론, 아직은 PS게임을 돌릴 때 몇몇 미흡한 부분들도 보이지만 PS 구동 프로그램이 소프트웨어적으로(메모리카드를 통해) 업그레이드가 가능하다는(현재 드라이버 버전 1.00 이다. 이러한 드라이버 업그레이드 개념은 DVD 플레이어 구동

미래는?





▲ 텍스처 보간모드를 이용하면 게임이 이렇게 변한다

프로그램과 브라우저 프로그램에도 적용되는데 폐쇄형을 지향해 온 게임기로서는 상당히 혁신적이고 유연한 개념이라고 할 수 있다) 것을 생각하면 앞으로 상당한 발전의 가능성이 있는 것이다. 게다가 이 드라이버에 대한 구체적인 스펙을 SCE에서 각 서드파티에 제공할 경우, 자신들의 게임에 최적화된 독립적인 드라이버를 그 게임 CD에 담아 업그레이드하는 것까지 가능하기 때문에 그 응용가치는 상당히 크다고 할 수 있다.

하지만 여전히 PS라는 인프라에 대해서 오로지 긍정적인 면만을 볼 수는 없다. 앞에서도 말했듯이 누구나 믿어 의심치 않았던 닌텐도의 성공은 SCE의 PS에 의해 일본에서는 말할 것도 없이 빛을 보지 못했고, 미국에서는 선전했지만 전세계적으로 볼 때는 역시 32비트 전쟁에서 PS에 이은 2인자가 되었다고 할 수 있는 것이다. 이것이 PS2에도 그대로 적용될 가능성을 배제할 수는 없다. 물론 닌텐도64가 그랬으니까 PS2 역시 같은 전철을 밟을 것이다라는 단정적인 추측은 '까마귀 날자 배 떨어진다'라는 식의 궤변일 뿐이지만, 역사적인 선례가 있는 한 가능성은 존재하기 때문이다. 개인적 생각으로는 마찬가지 상황이 될 가능성은 적다고 보지만(핵심적인 변수가 될 SCE와 닌텐도는 여러 가지 면에서 너무나도 다르다).

32비트 게임기 전쟁의 최종승자인 PS의 연장선 입장에서 PS2를 생각해 봤는데 이번에는 PS2 그 자체로서 한 번 생각해 보자. 일단 현재까지 공개된 것으로는 확실히 어떻다라고 말하기가 어려운 상황이다. 동시 발매작 중에서 가장 기대를 모았던 릿지V의 경우 모든 면에서 뛰어났으나 '계단현상'이라는 복병에 의해 때아닌 홍역을 치르고 있고 여타의 게임들은 처음부터 그렇게 임팩트가 강한 게임들이 아니었다. 릿지V의 임팩트가 약했던 바람에 코에이의 '결전'이 더욱 관심을 끌고 있는 상황이라고나 할까? 물론 결전 자체도 잘 만든 게임이긴 하지만 말이다.

어쨌든 동시 발매 소프트웨어만 가지고 판단한다면 PS2의 초기 임팩트는 그다지 크지 않았다고 보는 편이 옳을 것 같다. 소프트웨어 판매량과 PS2 판매량을 비교해 봐도 오히려 DVD 플레이어로서 PS2를 구입한 사람이 많을 정도이니, 제작진들과의 인터뷰를 보면 시간이 부족했기 때문에 여러 가지를 못했다고 말하고 있다. 절대적인 시간도 부족했겠지만 보다 근본적인 원인은 PS2의 하드웨어 특성상 제대로 파악하고 게임을 만들기에는 턱없이 부족한 시간이었다고 생각한다. 현재로선 PS2는 개발자들에게는 어려운 하드웨어라는 것이 중론이다. 성능은 정말 뛰어나지만 그것을 자기의 손발처럼 마음대로 다루기에는 수많은 시행착오와 노력이 필요한 하드인 것이다. 유저들은 마냥 기다려 주지 않는다. 초반의 게임에서 어느 정도의 실망을 느꼈다고 하더라도 좀 더 기다리면 멋진 게임이 나와주겠지라는 기대감에 참게 되지만 그 기다림의 시간이 길어지면 결국 외면하고 마는 것이다. 발매된 모든 PS2 게임들과 '플레이스테이션 페스티발 2000'에서 배포한 모든 체험판을 해보면서 PS2의 무식한 처리능력을 역시 무식하게 사용하는 수준에서 크게 벗어나 있지 않다는 느낌을 받았었다. 그 성능을 세련되게 사용할 수 있으려면 개발자들의 노하우가 쌓여야 하겠으나 그때까지 걸리는 시간을 단축시키는 것이 성공의 최대 관건인 이상 SCE와 미들웨어(게임을 제작하는데 기반이 되는 툴) 제조업체들이 더욱 분발해야 되지 않을까 하고 생각해 본다. 이 지원체제가 탄탄히 정립되는 시기가 빠르면 빠를수록 게임기로서 PS2의 성공 가능성은 더욱 높아질 것이다.



▲ 이 여인의 등장을 제외하면 릿지V는 100% 완벽!… 이라고 생각했지만 복병이 도사리고 있을 줄이야…계단이라고?

가격대비 최강성능의 DVD 플레이어?

PS2는 발매 직후 3일 동안에 98만대가 팔려나갔고 그 이후의 추가공급이 없었기 때문에 추가공급이 예상되는 3월 후반까지는 일본에서도 씨가 말라버린 상황이다. 즉, 지금까지 팔려나간 PS2는 100만대 선에서 잡을 수 있다는 이야기인데 동시 발매된('판타비젼'의 경우 조금 나중에 나왔지만) PS2의 소프트웨어의 판매량을 보면 재미있는 계산 결과가 나온다. 우선 아래에 있는 소프트웨어 판매량 집계를 보도록 하자.

지금까지 PS2 타이틀의 총판매량을 단순 합산해 보면 81만 2830개가 나온다. PS2를 산 사람이 하나씩만 게임을 사도 분명히 저 숫자보다는 많아야 한다. 게다가 두 개 이상의 게임을 한 사람이 산 경우를 감안하면 PS2를 산 사람 중에서 상당수가 게임을 사지 않았음을 알 수 있다. 도대체 이게 무슨 일인가?

흥미 있는 사실을 몇 가지 더 살펴보자. 일본에 PS2가 발매된 이후 기존의 DVD 플레이어들의 일일 판매량이 급격히 떨어졌다고 한다. 또한 게임소프트와 DVD 영화 타이틀을 같이 취급하는 매장에서는 PS2 게임 소프트와 DVD 타이틀을 같이 진열하기도 했다고 한다. 그리고 소니 계열의 SPE(Sony Pictures Entertainment)에서는 DVD 타이틀의 공급량을 늘리고 유통망을 확장할 것이라는 발표를 했다. 흥미있게도 PS2 게임소프트의 케이스는 DVD 타이틀의 케이스와 똑같은 디자인의 '킵케이스'이다. 같이 진열해 놓아도 잘 어울릴 것 같은데… 덧붙여 PS2 발매 1, 2주 전부터 일본의 게임 전문 잡지에는 DVD 영화 타이틀을 소개하는 코너가 신설되었고 게임인기 순위나 판매순위와 더불어 DVD 영화 대여(판매) 순위가 실리게 되었다.

이러한 사실들이 의미하는 것은 무엇인가? 바로 PS2가 DVD 플레이어로서도 훌륭한 성능을 보여주기 때문이다. 발매 전 앙케이트 결과를 보면 DVD 플레이어의 기능이 매력적이기 때문에 PS2를 구입할 생각이라고 대답한 사람의 비율이 상상 이상으로 많았다. PS2의 DVD 플레이어 기능은 10만엔대의 웬만한 중급 DVD 플레이어에 뒤지지 않는다. 게다가 펌웨어 업그레이드의 방식을 통해 차후에는 저렴한 가격에 프로그레시브 출력(일반적인 TV의 비월주사 방식이 아닌 순차주사 방식으로 모니터와 같은 선명함을 제공한다)까지 지원한다고 하니(현재 프로그레시브 출력을 지원하는 DVD 플레이어의 가격은 20만엔에서 30만엔대), 3만 9800엔 짜리 DVD 플레이어에 '덤으로' 게임까지 되는 PS2에 매력을 느낄만한 사람이 많은 것이 당연하다고 할 수 있다. 가격대 비 성능으로는 최상의 선택이니 말이다. 게다가 이러한 기대와 더불어 앞에서 언급한 여러 가지 현상들이 시너지 효과를 이루어 DVD 시장에서도 PS2가 차지하는 위상이 커질 전망이다. 실제로 PS2가 발매되기 전까지 일본에 출하된 DVD 플레이어는 70만대 수준이었으나 PS2가 발매된 이후 순식간에 100만대가 추가되면서 시장규모가 2배 이상으로 껑충 뛰어버렸다. 또한 올 가을의 PS2 미국 발매를 앞두고, 컨설팅 업체인 Pine Webber의 분석에 따르면 현재 전세계의 DVD 시장은 500만대 수준이지만 1년내에 2배의 규모가 될 전망이며 그 주된 역할을 PS2가 할 것이라고 한다.

게임기라는 측면에서만 보면 39800엔은 확실히 비싼 가격

미디어 크리에이트 집계 일본 게임소프트 판매순위

3월 6일 ~ 3월 12일 집계, ( )안은 전주 순위, 금주판매량/총판매량

1.(-1)	PS2	릿지 레이서 V (남코)	103,712 / 346,237
2.(-2)	PS2	결전 (코에이)	62,834 / 190,319
3.(--)	PS2	판타비젼 (SCE)	39,977 / 39,977
4.(-3)	PS2	스트리트 파이터 EX 3 (캡콤)	33,354 / 35,138
5.(-7)	GB	포켓 몬스터 은 (닌텐도)	30,977 / 3,227,429
6.(-9)	GB	포켓 몬스터 금 (닌텐도)	26,876 / 3,137,313
7.(-8)	PS	가면의 야망-사운의 개보 (반다이)	23,004 / 377,625
8.(10)	GB	트레이드&배틀 카드 히어로 (닌텐도)	20,784 / 182,137
9.(-6)	PS2	이터널 링 (프롬소프트웨어)	20,777 / 65,159
10.(-5)	PS	비트 매니아 어펜드 5thMIX (코나미)	17,148 / 73,768

순위권 밖의 PS2 타이틀

드럼 매니아 ………… 7.8만
A열차로 가자 6 ………… 3.3만
마작대회 3 ………… 2.5만

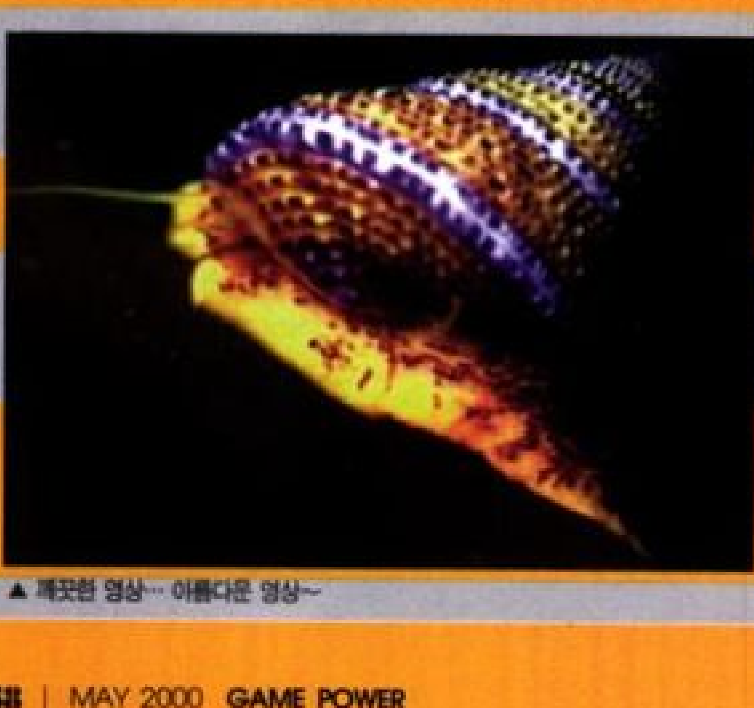


▲ 우리는 한 형제란 말이다

이다. 물론 PS2의 황당한 성능을 고려해 볼 때 전혀 비싼 것이 아니지만(실제로 EE나 GS의 제값을 받으려면 지금 가격보다 2만엔은 더 받아야 어느 정도 맞아떨어진다고 한다. 결국 현재 SCE는 대당 2만엔의 손해를 보고 팔고 있는 셈). 유저의 입장에서는 그런 것까지 알필요가 따질 필요가 없다. 하지만 상당한 수준의 DVD 플레이어가 되는 것을 고려한다면 이 가격은 확실히 싼 것이다. 개인에 따라서는 '나는 DVD 플레이어 기능 따위는 필요없는데, 뭣하러 게임기 주제에 쓸데없는 기능을 넣어서 그렇게 비싸냐?'라고 생각할지도 모른다. 여기서 주의해야 할 것은 DVD 플레이어 기능이 게임기로서의 PS2 컨셉과는 완전히 동떨어진 그런 기능이 아니라는 것이다. 대용량 저장 매체로서의 DVD에서부터 차세대 게임기에 맞는 뛰어난 영상압축 규격인 MPEG-2, 차세대 게임환경에 적합한 돌비 AC-3 5.1ch 등 앞으로의 게임환경에 있어서 중요한 요소가 될 것들이 모인 것이 PS2이다. 즉, DVD라는 매체는 영화만 볼 수 있는 것이 아니라 그 자체로서 한 차원 높은 멀티미디어 작품을 만들어 내는데 상당히 효율적인 것이다. 이처럼 별다른 돈을 들이지 않고 제반상황이 갖추어졌는데, 소프트웨어적으로 몇 가지만 손보면 가능한 DVD 플레이어 기능을 제외시킨다면 그것이야말로 진짜 웃긴 일이라고 볼 수 있다.

지금 세계적인 추세를 보면 DVD-Video를 중심으로 데이터 저장매체로서의 DVD-ROM에 이르기까지 DVD 세력이 급속히 성장하고 있다. PS2가 매체로서 DVD를 선택하고 DVD 플레이어 기능을 포함한 것은 이러한 흐름을 제대로 탔다는 점에서 앞으로의 성공가능성이 큰 이유가 된다. 앞으로 나올 돌핀이나 X-BOX가 매체로 DVD를 채택하고 DVD 플레이어 기능을 포함한 것을 미루어 볼 때, 이러한 선택은 단순히 SCE만의 엉뚱한 발상이 아닌 엔터테인먼트 사업에 중요한 위치를 차지하고 있는 존재라면 누구나 공감하는 사실이라고 해석할 수도 있다고 생각한다.

한가지 위험 요소가 있다면 게임기로서도 별로 성공하지 못하고, DVD 플레이어로서도 별로 성공하지 못할 가능성도 있다는 것. 현재로선 DC(드림캐스트)를 제외하고는 앞으로 나올 게임기도 같은 위험요소를 안고 있는 셈인데, 그다지 큰 가능성을 부여할 필요는 없다고 본다. 왜냐하면 앞에서 말한 것과 같이 게임기로서의 PS2는 서드파티와 인기 타이틀의 확보에 있어서 보증수표를 지니고 있는 것과 마찬가지인 데다가 영화와 게임 사이의 상호작용이 갈수록 강해지고 있기 때문이다. 또한 다른 경쟁자들과는 달리 SCE의 뒷배경인 소니(SCE의 사장인 구타라기가 아무리 무시하려고 해도 역시 무시할 수 없는 존재가 소니가 아닐까?)는 자회사로 SPE(Sony Pictures Entertainment)를 가지고 있다. SPE는 영화의 배급(컬럼비아 픽쳐스를 통해) 및 DVD 타이틀의 유통 등에 관해 노하우를 지니고 있으며 다음 장에 다시 이야기하겠지만 최근 SPDE(Sony Pictures Digital Entertainment)를 설립하여 PS2를 통한 디지털 엔터테인먼트 컨텐츠의 배포 사업을 본격적으로 표명하는 등 PS2와 연동된 사업을 펼칠 것이기 때문이다. 현재로선 PS2의 DVD 플레이어 기능이 실보다는 득이 될 가능성이 더욱 크다고 볼 수 있다.


▲ 깨끗한 영상… 아름다운 영상~

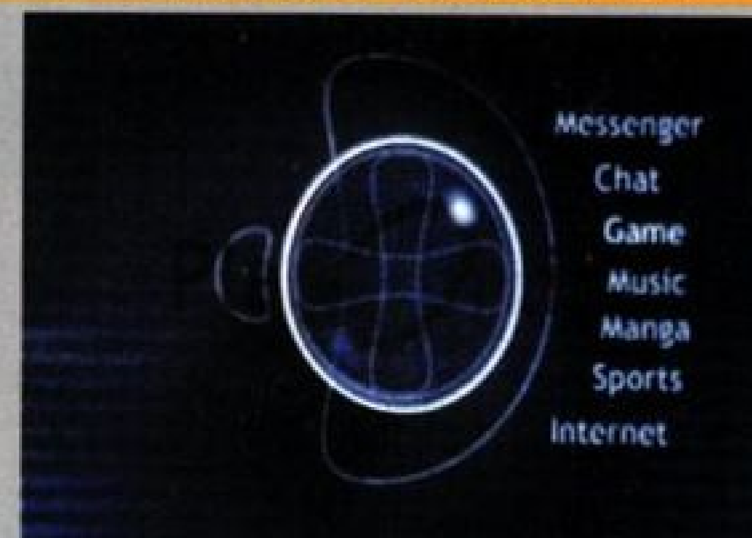
이런 고리타분한 설명은 신경쓰지 않는다고 해도 PS2 유틸리티 디스크에 들어있는 DVD-Video 데모 동영상을 한 번 보게되면 DVD 플레이어 기능에 상당히 끌릴 수 밖에 없을 것이다. '이것이 DVD다! DVD가 왜 좋은지 확실하게 느껴봐라!'를 확실히 전달해 주는 샘플이기에….

X세대는 구세대. 이제는 N세대! N은? Network…

20세기말에서 21세기로 넘어오면서 인간사회에 가장 큰 영향을 미친 패러다임 중 하나를 꼽으라면 '네트워크(Network)'를 들 수 있을 것이다. 교통, 통신 기술의 발달이 전세계를 하나의 지구촌으로 만드는 계기를 마련했다면 네트워크의 확산은 보다 직접적인 차원에서 이를 실현하고 있다. 게임 역시 이런 거대한 흐름에서 벗어날 수가 없다. 우리나라의 국민게임이 되어버린 스타크래프트에 대한 이야기를 굳이 예로 들지 않아도 현시대를 살아가는 사람이라면 누구나 공감하고 있지 않을까? 32비트 게임기 시대에 뒤이어 차세대 게임기 시대의 스타트를 끊은 세가의 드림캐스트가 이루어낸 혁신은 기본으로 모뎀(일본 내수용은 33.6kbps, 미국용은 56.6kbps)을 내장하고 있다는 것이었다. 그리고 이러한 흐름은 앞으로 나올 다른 게임기에도 이어져서 PS2는 차후에 고속 통신 대응의 네트워크 어댑터가 발매될 예정이며 X-BOX의 경우 기본으로 내장된다고 한다. 닌텐도64의 차세대기인 코드네임 돌핀은 아직 구체적인 사항이 발표되지 않았지만 닌텐도 내부에서도 네트워크에 관심을 보이고 있기 때문에 역시 마찬가지 상황이 되지 않을까 싶다.

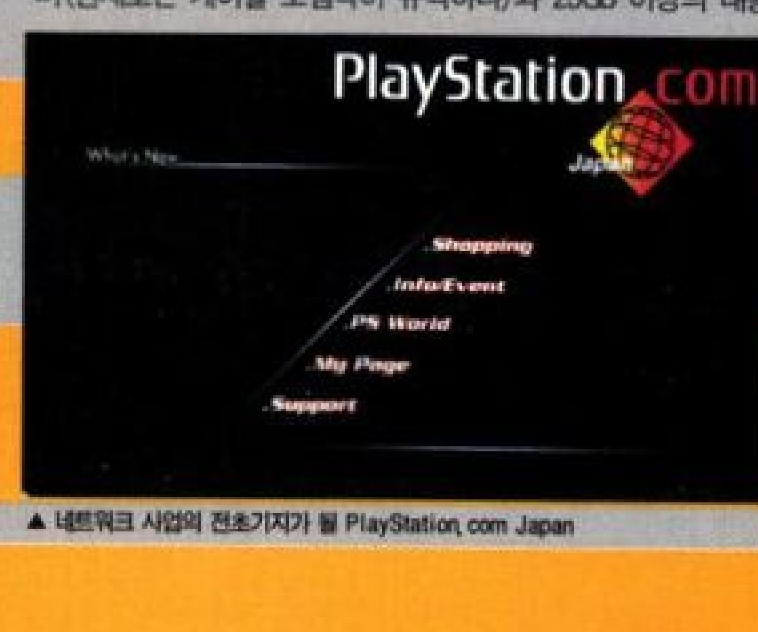
여기에서 짚어볼 것이 왜 PS2에는 기본으로 네트웍 기능이 들어가 있지 않느냐 하는 것이다. 정말 매력적인 무언가가 가능하지 않다면 게임기에 새로운 주변기기를 사서 달아야 하는 것은 꽤나 부담스러운 일이기 때문이다. 컴퓨터라면 이러한 것이 오히려 자연스럽겠지만 게임기의 경우 이런 식의 업그레이드(…라기보다는 기능확장이라고 표현해야 하려나? 게임기 성능 자체의 업그레이드는 아니니까 말이다)는 유저들에게 그다지 환영받지 못한 것이 일반적이었다. 자, 우리는 PC방이라는 최첨단 문화 공간을 거리낄 것 없이 마음대로 누리고 있다. PC방 문화에 길들여진 우리가 일본에 가서 네트웍을 가지고 뭔가 해보려고 한다면? 열이면 아홉이 아마 답답해서 속 터질 지경이 될 것이라는 데에 본인의 PS용 초기 아날로그 패드(듀얼쇼크만 판치는 요즘, 이거 은근히 레어 아이템이다)를 걸겠다. 즉, 일본의 네트워크 환경은 우리나라보다도 훨씬 뒤떨어져 있을 정도로 열악하다. 미국과 더불어 첨단 전자산업의 종주국인 일본이 그게 무슨 말이냐고 의아해할 사람들도 많겠지만 분명 사실이다. 그렇게 된 원인을 분석하려면 민족성부터 시작해서 수많은 요인들을 따져봐야겠지만 결과적으로 일본의 네트워크 인프라는 엉망인 것이다.

즉, 현재 상황으로서는 PS2 자체에 네트워크 어댑터를 내장해 봤자 아무데도 쓰지 못하는 무용지물인 데다가 쓸데없이 하드웨어의 가격만 오르게 하는 요인이 될 뿐이다. 그럼 DC처럼 모뎀이라도 내장하면 되지 않느냐라는 반문을 할 수 있을지 모르지만, 여기에 대해서는 다음과 같은 질문을 던지고 싶다. '56k 모뎀으로 스타크를 했을 때와 PC방에서 스타크를 했을 때 무엇을 느낍니까?' 게다가 SCE가 2001년부터 본격적으로 추진할 e-distribution 사업계획에는 대용량의 컨텐츠 배포 사업이 핵심을 이루는데 모뎀같은 저속도로는 턱없이 부족한 사업이기 때문이다. 이에 덧붙여 몇 가지 주의깊게 볼만한 것들이 있다. 일본에서는 정부차원의 계획 아래 2000년 이후에 짓는 다세대 주택에 필수적으로 고속 통신 장비를 설치함으로써 2001년까지는 모든 가정에 고속통신망을 설치하는 것을 목표로 하는 움직임을 보이고 있다. 또한 PS2의 핵심 서드 중 하나인 스퀘어에서는 자사가 2001년부터 제공할 본격적인 종합 엔터테인먼트 온라인 서비스인 'PlayOline(플레이온라인)'에 대응하는 첫 타이틀로서 2001년 중반에 초대형 RPG 시리즈의 최신작인 FF10을 PS2로 발매할 예정이다. 덧붙여 2001년 후반기에 발매되는 FF11은 완벽한 온라인 RPG가 될 것이라고 발표했다. 흥미로운 것은 플레이온라인에 사용될 네트워크 인프라의 구축을 일본 굴지의 통신회사인 'NTT(Nippon Telegraph and Telephone)' 그룹 산하의 'NTT Communication Corporation'이 맡게 된다는 것이다. 우리나라의 네트워크 인프라가 불과 1, 2년 사이에 스타크래프트와 PC방을 촉매로 하여 무시무시한 속도로 성장한 것을 감안하면 위와 같은 일본내의 움직임이 단기간 내에 어떠한 결과물을 낳게 될지 어렵지 않게 예측해 볼 수 있다. 즉, 일본의 네트워크 기반은 2001년을 기점으로 지금과는 차원이 다른 양상을 보일 가능성이 높다는 것이다.



▲ 스퀘어의 야망은 어디까지인가?

이러한 여러가지 상황을 고려해보면 PS2 전용 네트워크 어댑터가 2001년에 발매되는 것이 업계의 흐름을 얼마나 잘 파악하고 있는 지를 알 수 있다. 기존의 게임기와는 달리 PS2는 거의 고급 PC수준의 확장 인터페이스들을 잔뜩 내장하고 있기 때문에 주변장치의 연결은 특별히 고려해야 할 문제없이 간단하게 이루어진다. 작년 말 SCE의 모기업이라고 할 수 있는 소니에서는 반 MS 진영의 대표주자이자 네트워크 사업과 워크스테이션 사업, 그리고 자바(JAVA)로 유명한 '선마이크로 시스템즈(Sunmicro Systems)'와 차세대 네트워크 사업에 관련하여 전격적인 제휴를 맺었다. 뿐만 아니라 미국의 몇몇 유명한 케이블망 업자들과도 지속적인 교섭을 해오고 있음이 알려졌다. 이러한 사실은 소니라는 거대 기업이 PS2를 중심으로 네트워크 시대의 종합 엔터테인먼트 사업을 밀도 있게 진행시켜나갈 생각을 지니고 있음을 부분적으로 보여주고 있다. 2001년에 발매되는 PS2용 광대역 통신장비(현재로는 케이블 모뎀쪽이 유력하다)와 25GB 이상의 대용



▲ 네트워크 사업의 전초기지가 될 PlayStation.com Japan

량 하드디스크. 이것이 2001년부터 SCE가 추진하는 종합 엔터테인먼트 컨텐츠 배포 사업인 'e-distribution'의 기반이 되는 것이다. PS2를 통해 영화, 음악 등의 다양한 컨텐츠를 다운로드받아서 즐기고, 더 나아가서는 게임을 구입한다는 컨셉 자체가 바뀌어 온라인을 통해 직접 PS2의 대용량 하드디스크로 게임을 다운받아 즐기는 생활. 이것이 바로 네트워크 시대에 SCE와 소니가 궁극적으로 추구하는 멀티미디어의 포탈인 것이다.

계획만 멋지지 실제로 준비하고 있는 것은 특별히 없지 않나하고 궁금해하실 분들도 있을지 모르겠다. 일단 결론부터 말하면 아니오이다. 소니라는 거대 기업은 몇 개의 계열사로 나누어져 있는데 그 중 앞으로 가장 유력한 사업인 엔터테인먼트와 관련된 회사가 SCE, SPE, SME(Sony Music Entertainment)이다. SCE는 더 말할 것도 없고 SPE의 경우 DVD 타이틀 관련 사업을 강화하고 있다고 앞에서 말했지만 더욱 흥미있는 것은 최근에 계열사인 SPDE(Sony Pictures Digital Entertainment)를 설립하여 PS2를 이용한 디지털 엔터테인먼트 컨텐츠 배포 사업을 본격적으로 준비하고 있다는 점이다. 또한 SME의 경우 현재 보유하고 있는 수많은 음악 타이틀의 판권과 관련 사업의 노하우를 이용하여 PS2를 통한 음악 배포사업과 연동될 것이 뻔하다. 한편, 게임에 대해서는 이미 소니가 '울티마 온라인'의 인기에 버금가는 온라인 RPG인 '에버퀘스트(EverQuest)'를 운영해 온 노하우가 있는데다가 완벽한 친 SCE 대형서드(스퀘어와 SCE(넓게 말해 소니)가 얼마나 관계가 깊은지에 대해서는 여러 가지로 설명할 수 있는데 그 중 한 예로 스퀘어가 2002년에 내놓을 CG무비인 '파널 판타지 무비'의 배포를 SPE 산하의 컬럼비아 픽처스가 맡고 있다는 것을 들 수 있다)인 스퀘어의 플레이온라인 프로젝트 등을 통해 그 준비 상황을 엿볼 수 있다.

각 분야별로 밑바닥에서부터 준비작업이 이루어지긴 하지만 아직까지 PS2를 사용한 e-distribution 사업에 대해서는 대략의 컨셉만 발표되었지 구체적인 사항들은 일체 밝혀지지 않았다. 하지만, 여러 가지 정황을 미루어 보았을 때, 소니와 SCE가 추진하는 이 사업은 PS2가 네트워크의 중핵으로서 자리잡을 수 있는 가능성을 잘 보여주고 있다. 물론 일본 내에만 한정된 이야기가 아니며 2000년 9월경에 미국판 PS2가 발매되기 때문에 미국 쪽에서도 관련 사업이 착착 진행되고 있을 것이다. 일본에 비해 네트워크 인프라가 이미 잘 잡힌 미국은 이러한 사업의 좋은 목표가 될 수 있다. 문제는 미국에서는 이 PS2라는 녀석이 PS만큼 인기를 끌 수 있을 것이냐 인데, 최근의 뉴스에 의하면 현재 예약을 원하는 물량만 해도 요즘 미국과 유럽에서 인기를 끌고 있는 드림캐스트의 발매 전 선예약 물량을 능가하고 있다고 한다. 뚜껑이 벗겨져 봐야 확실히 알 수 있겠지만 상당히 높은 성공확률을 가지고 있다는 것은 자명한 사실이다. 정보화 사회의 새로운 패러다임인 '네트워크'와 관련하여 PS2를 통해 보여줄 새로운 비전을 기대해 보도록 하자.

차세대 게임기 전쟁의 최후 승자는 과연? 그리고 우리나라…

게임 자체를 즐기는 것도 재미가 있지만 게임기의 역사가 차곡차곡 쌓이면서 각각의 시대에 발생하는 게임기들 사이의 전쟁을 보는 재미 역시 상당히 쏠쏠하다고 생각한다. 예외 없이 차세대 게임기 전쟁은 이미 시작되었으며 향후 1, 2년 사이에 이제까지는 볼 수 없었던 흥미로운 변수들까지 대거 등장하여 어느 때보다도 치열한 전쟁이 될 것 같다.

차세대 게임기의 첫 스타트는 98년 11월 27일에 발매된 세가의 DC(드림캐스트)가 끊었다. 이전까지의 게임기와는 차별화 된 화려한 성능과 세가의 아케이드 게임 이식이라는 메리트를 내세워 이전 세대의 전쟁에서 승리를 차지하지 못한 것(아마 처음에는 세가도 닌텐도가 아닌 소니(SCE)에게 승리를 빼앗기리라고는 생각조차 못했을 것이다)을 만회하려 한 세가. 그런데 항상 시작은 먼저 하면서 마지막까지 그 흐름을 유지하지 못했던 징크스가 완전히 해결되지 않았던지 본국인 일본 내에서는 생각 외로 지나칠 정도의 저조한 시장 점유율을 보이고 있다. 그러나 흥미로운 것은 미국과 유럽시장. 이들 지역에서는 과거 메가드라이브 시절을 보는 듯한 엄청난 인기몰이를 하고 있는 것이다. 성능 상으로는 PS2에 비해 많이 뒤떨어지지만 PS2 초기에는 그 성능을 제대로 발휘할 수 있는 DC와 차별화된 게임들이 나오기 어려운 데다가 가격면에 있어서도 DC가 PS2에 비해 훨신 유리한 입장에 놓여있다. 따라서 현상황을 잘 이용하면 일찌감치 스타트를 끊은 만큼 차세대 게임기 전쟁이라는 마라톤에서 마지막 끈을 먼저 끊을 가능성도 충분히 있다고 할 수 있다.



게임업계의 대부로 존재해 왔던 닌텐도. 슈퍼패미컴 시절까지는 절대의 권력을 휘둘렀으나 다크호스인 소니의 PS가 등장하면서 32비트 게임기 전쟁(닌텐도64를 32비트 게임기라고 하기에는 약간의 무리가 있지만)에서 쓴잔을 마셨기에 이번에는 더욱 철저히 준비를 하고 있을 것이다. 현재 닌텐도가 준비하고 있는 차세대 게임기는 코드네임(아직 정확한 공식명칭은 밝혀진 바 없다) '돌핀'. IBM의 엄청난 기술력으로 제작되는 메인 CPU가 가장 큰 관심거리이다. 하지만 프로토타입은 물론이고 각 부분의 구체적인 스펙 역시 제대로 밝혀지지 않았기 때문에 궁금증을 더해가고 있다. 발매일도 구체적으로 잡힌 것은 없지만 원래 2000년 말에 나온다고 했다가 다시 2001년 하반기쯤에 나온다는 이야기가 있다. 늦게 나오는 만큼 그 성능은 낮게 잡아도 최소한 PS2 만큼은 될 것이다. 문제는 역시 소프트웨어인데 닌텐도 스스로가 최고의 게임메이커이지만 다른 서드파티들을 어떻게 관리, 포섭하느냐에 따라 향방이 갈릴 것으로 생각된다. 이제까지의 독불장군격 정책을 고수한다면…글쎄…. 어쨌든 돌핀 역시 차세대 게임기 전쟁의 중요한 멤버임은 확실하다.

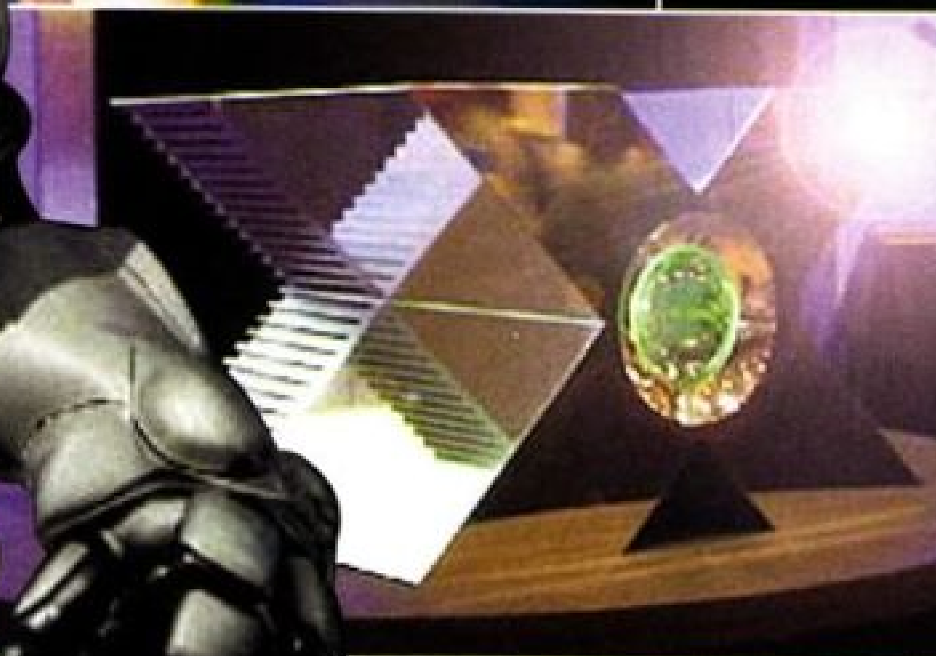
마지막으로 가장 흥미있는 존재인 'X-BOX'. 1999년부터 조금씩 나돌던 흥미만점의 이야기가 있었으니 바로 소프트웨어 업계(사실 소프트웨어라고 한정시키기는 무리인 것이 MS의 소프트가 빠진 컴퓨터의 존재 비율이 상당히 작기 때문에 결국 컴퓨터 업계 전체를 뒤흔든다고 봐야 할 것이다)의 거인인 MS(마이크로소프트)가 가정용 비디오 게임기(가칭 X-BOX)를 준비한다는 것이었다. 공식적인 언급 없이 관련된 소문들만 무성히 나돌다가 끝내 '아니 땐 굴뚝에 연기나랴'란 속담을 입증시켰으니 3월초에 열린 GDC(Game Developer Conference: 게임 개발자 회의)에서 공식적으로 X-BOX의 개발을 전세계에 알린 것이다. 역시 2001년 하반기에 발매하는 것을 목표로 하고 있는 이 '게임기'의 사양은 MS가 발표한 대로라면 최소한 PS2의 3배에서 최대로 잡으면 8배까지의 성능을 지니게 된다. 사실 개인적으로 그러한 발표에는 회의적인데, 발표 내용에 몇 가지 모순점 및 통계적 자료의 오용이 보일 뿐만 아니라 GDC에서 선보인 데모 역시 화려했던 것은 워크스테이션 상에서 돌린 것이었고 그냥 그랬던 것은 현재 개발중인 프로토타입(이라고 하기도 뭐한 것이 발매 직전에 CPU 공급 메이커를 바꾸고 그래픽 칩셋 공급자를 선정하는 모습을 보여주었으니…. 반면에 99년 3월에 있었던 PS2 발표식장에서는 PS2의 실제 프로토타입에서 돌아가는 데모를 보여주었으며 듀얼쇼크로 조작까지 가능했었다)에서 돌린 것이었기 때문이다. 그나마 MS측에서는 그 데모를 며칠만에 손쉽게 작업할 수 있었다고 자랑했으나 실제 데모를 제작한 소프트웨어 개발사측에서는 3개월 동안 열심히 작업한 결과라고 '입을 맞추지 못한' 재미있는 모습까지 보여주었다. 어쨌든 현재로서는 상당히 불투명한 부분이 많은 데다가 공개된 성능 자료는 현재 보여줄 수 있는 성능이 아니라 목표점으로 삼고 있는 것이라는 점에서 계속 두고봐야 할 게임기(?)라고 생각한다. 개인적으론 PS2의 발매일 즈음에 맞추어 강력한 견제구의 역할로 발표한 것이 아닌가 하는데…. 어쨌든 MS의 자본력과 관련 인프라는 너무도 거대하기 때문에 역시 차세대 게임기 전쟁에서 강력한 변수가 될 수 있고 어쩌면 그 옛날 '아타리'의 명성을 뒤이어 미국의 게임기가 최종 승자가 될지도 모를 일이다.

차세대 게임기 전쟁의 유력한 승리 후보들을 PS2를 제외하고는 그야말로 수박 겉핥기 식으로 언급해 보았다. 드림캐스트와 돌핀, X-BOX에 대해 보다 자세히 분석을 하게 되면 이 섹션의 초점에서 너무 어긋나버리기 때문에 최대한 간략히 다루었음을 이해해 주었으면 한다. 주목해 봐야 할 것은 이들 게임기 모두가 매체로는 DVD를 사용하고 DVD-Video 플레이어 기능을 지원하며, 네트워크에 본격적으로 대응될 것이라는 점이다. 드림캐스트의 경우 이들을 처음부터 지원하는 것은 아니지만 차후에 주변기기의 형태로 지원할 계획(DVD 쪽에 대해서는 상당기간 두고 보겠다는 입장이지만 네트워크 지원의 경우 여러 측면에서 본격적으로 뛰어들 움직임을 보이고 있다)을 세우고 있다. 차세대 게임기들의 이러한 공통분모를 통해 앞으로의 게임경향과 엔터테인먼트의 경향을 충분히 짐작해 볼 수 있을 것이다.

한가지 재미있는 사실은 최근에 공개된 소식인데 X-BOX 발표된 성능에 버금가는 리눅스 기반의 게임기도 나온다는 것이다. 흐름을 보아하니 이러다가는 춘추전국시대의 치열한 전쟁이 펼쳐질 듯도 하다. 결국 승자와 패자가 존재하고, 처참하게 깨진 패자와 그래도 출혈이 덜한 패자가 갈리겠지만 말이다. 어쨌든 이러한 상황은 가정용 게임기라는 것이 차세대 산업에서 얼마나 중요한 위치를 차지하게 되는가를 단적으로 보여주는 확실한 증거라고 할 수 있다. 그리고 이런 이야기를 할 때마다 반사적으로 떠오르는 우리나라의 비디오 게임기 시장에 대한 생각. 일본문화 개방의 마지막 단계(일본 애니메이션과 게임)가 아직 풀리지 않은 상황에서는 어떤 식으로든 여러 가지로 어려움이 많을 것이다. 듣기로는 현대에서 드림캐스트를 정식 수입해서 판매한다고 하는데(물론 타이틀들은 일본 타이틀이 아니라 미국 타이틀들이 수입되겠지만 드림캐스트의 경우 오히려 미국 타이틀 쪽이 해볼만한 것이 많으므로 상당히 매력적이라고 할 수 있다), 이것을 기회로 가정용 게임기에 대한 인식이 좀 더 적극적인 변화를 겪었으면 한다. 우리나라의 엄청난 네트워크 인프라와 실력있는 여러 게임 개발사들, 그리고 진보적인 마인드, 이것들이 잘 결합되어 제대로 된 가정용 게임기 문화가 정립되기를 간절히 바라며 글을 마치겠다.







▲ PS2의 발매 때와 똑같은 말이 나온다. 「이 그래픽이 리얼타임이라니…」

전격 공개, MS의

지난 3월 10일, 매년 열리는 게임 제작자 포럼에서 미국의 마이크로소프트(이하 MS)는 그들의 새로운 가정용 게임기인 「X-BOX(가칭)」를 정식으로 발표했다. PC시장의 맹주로 군림해오던 MS의 가정용 게임기, 이는 어떤 의의를 지니고 있으며 앞으로의 게임 시장에 어떤 영향을 끼칠지에 대해서 생각해 보도록 하자.

글: 이우석

X-BOX의 발표까지

X BOX에 대한 이야기가 인터넷에 떠오른 것은 작년 하반기. MS는 TV에 연결해서 게임을 즐길 수 있는 비디오게임기를 개발 중이라는 소문이 돌기 시작했고, MS측은 긍정도 부정도 아닌 입장만을 고수하고 있었다. 하지만 소문은 곧 현실이 된다는 업계의 정설은 MS가 비디오게임 시장에 참여할 것이라는 기대를 점점 부풀려주었고, 이에 맞장구라도 치듯 지난 2월 MS는 X BOX관련 인터넷 주소들을 등록하게 된다.

그리고 3월 10일, 결국 MS는 공식적으로 X BOX를 발표하기에 이른다. 발매 전까지만 하더라도 뛰어난 수준의 그래픽을 구사하며 그 수준은 아마 「플레이스테이션2(이하 PS2)」 정도, 내지는 그 이상이 될 것이라는 소문 정도만이 떠돌 뿐이었지만, 막상 발표된 X BOX의 모습은 꽤나 훌륭했다.

비디오 게임기 X-BOX

X-BOX의 성능은?

X-BOX는 이제까지의 가정용 게임기 중 단연 최고라고 할 만한 성능을 가진다. PS2가 엄청난 성능으로 많은 유저들을 경악하게 한지 단 몇 개월만에 (PS2의 스펙이 공식적으로 발표된 것은 지난 9월이다) 그를 몇 배나 능가하는 하드웨어로 탄생한 것이다. MS의 공식 인터넷 사이트에 올라와 있는 PS2와의 비교 자료로 X-BOX의 성능이 어느 정도일지를 점쳐 보도록 하자.

그래픽

그래픽 면에 있어서는 이제까지 나와 있는 어떤 가정용 게임기와도, 심지어는 PS2와도 비교할 수 없을 정도의 수준이다. PS2가 소니에서 개발한 150㎒ GS(Graphics Synthesizer, 그래픽 신디사이저)를 사용하고 있는데 반해서 X BOX는 엔비디아(NVidia)와 협력해서 개발한 300㎒의 X Chip을 사용하고 있다.

현재의 PC게임들이 호환되는지의 여부는 밝혀지지 않았지만, 어떤 식으로든지 현재의 윈도우즈 환경과 깊은 연관을 맺는 게임기가 될 것은 틀림없기 때문에 윈도우즈에서 작동하는 그래픽 칩셋을 만들어 본 경험이 있는 회사인 NVidia를 고른 것으로 보인다.

이렇게 만들어진 칩셋의 성능은 가히 몬스터머신이라고 할 만 하다. 일단 동시 표현 폴리곤 수에 있어서 PS2가 6,600만 폴리곤인데 비해 X BOX는 3억 폴리곤을 한 화면에서 표시하는 것이 가능하다. 3억 폴리곤이라는 수치는 이제까지 최고의 성능이라고 불렸던 PS2의 성능을 여섯 배나 뛰어넘는, 엄청난 수치라고 밖에 할 수 없다.

또한 그래픽 칩셋의 램 용량이 어느 정도인지는 밝혀지지 않았지만 분명 PS2의 4MB보다는 높은 수치가 될 것이라는 것을 어렵지 않게 짐작할 수 있다는 것을 감안할 때, X BOX의 그래픽은 PS2의 그것을 훨씬 상회할 것임에 틀림없다.

▲ 인터넷에 떠도는 X BOX의 로고(루머). 역시 기본은 윈도우즈. 엑스 박스의 로고 위에 겹쳐진 윈도우즈의 로고가 어딘지 모르게 드림캐스트를 연상케 한다. 들리는 소문에 의하면 세가도 어떠한 방법을 통해 엑스 박스의 한 부분으로 참여한다고 하는데…

NVidia

NVidia는 그래픽 칩셋 전문 메이커이다. Riva TNT 시리즈로 유명하며, 현재는 저가격의 TNT2 M64, 중간 가격대의 TNT2 그리고 고급 유저들을 위한 GeForce 256 등의 다양한 칩셋으로 좋은 반응을 얻고 있는 회사이다. PC용 3차원 그래픽 칩셋 메이커 중에서는 부두(Voodoo)로 유명한 3DFX와 함께 가장 높은 인지도를 가지고 있는 메이커. 우리 나라의 인터넷PC 중 많은 수가 저가격의 TNT2 M64를 사용하고 있기도 하다.



▲ 이런 캐릭터와 CG를 리얼타임으로 만들기 위해 마이크로소프트가 선택한 것은 NVidia였다

매체

저장매체에서도 재미있는 부분을 발견할 수 있다. X-BOX의 저장매체는 8MB용량의 데이터 저장매체(PS2의 8MB 메모리 카드와 비슷한 개념이라고 보이지만 확실한 사항은 밝혀지지 않았다)와 4배속 DVD-ROM, 그리고 8GB 용량의 하드디스크이다.

데이터 저장 매체의 경우는 PS2와 같은 플래시메모리를 사용한 카드 형식으로 만들어지지 않을까 싶다. 별도의 전원을 필요로 하지 않는데다가, 94년 PS가 처음 발매되었을 때 보다 전반적인 데이터 전송 속도 역시 향상되어 있기 때문이다(PS의 메모리카드는 확실히 편하지만 플래시메모리 특유의 느린 속도 때문에 유저들의 원성을 산 바 있다. 특히 이는 대용량의 데이터 세이브를 필요로 하는 게임에서 더했다). 또는 플래시메모리를 사용하면서 별도의 전원을 사용해서 드림캐스트(이하 DC)의 비주얼 메모리와 같이 저장 매체 이외의 또 다른 기능을 가지게 할 가능성도 배제할 수 없다. 이는 PS와 PS2의 포켓스테이션과 같은 개념이 된다.

플래시메모리

메모리의 한 종류로, 별도의 전원을 필요로 하지 않는다는 점을 특징으로 한다. 전기가 들어오면 내부의 메모리가 활성화되기 때문에, 내부의 데이터를 사용할 필요가 있을 때만 기기에 연결해서 사용한다. 94년 PS의 메모리카드에 처음 장착되었을 때는 속도도 느리고 가격도 비쌌지만, 현재 이러한 문제는 많이 해결되어 있는 상태.
잘 알고 있는 것처럼 PS와 PS2의 메모리카드가 이러한 플래시메모리를 사용하고 있으며, 우리 주변에서 볼 수 있는 전자 수첩 등의 확장 메모리로도 사용된다.

다음은 4배속의 DVD-ROM이다. PS2의 경우, 2배속 DVD-ROM을 장착하고 있다는 것을 생각한다면 두 배의 속도가 되는 것. 물론 로딩 속도라는 면에 있어서는 PS2보다 훨씬 빠르리라 예상할 수 있다. 더군다나 이제까지의 게임기 중에서 CD-ROM이나 DVD-ROM의 속도가 업그레이드된 경우가 거의 없다는 것을 생각한다면(이제까지의 유일한 예는 2배속 CD-ROM을 장착하고 있던 네오CD가 4배속의 네오CD Z로 업그레이드되었던 것이다) 이는 PS2를 능가하는 지속적인 X-BOX의 강점으로 남을 수 있을 것이다.

하지만 이 중에서 가장 주목을 받는 것이라면 무엇보다 8GB 하드디스크이다. 게임기 역사상 최초로 하드디스크를 장착하게 된다는 점이 X-BOX의 특징이다. 뒤에서도 알 수 있겠지만 PS2와는 달리 통신 기능이 내장되어 있기 때문에 인터넷상에서의 자료 다운로드 등을 무리 없이 수행할 수 있을 것이라 짐작할 수 있다(PS2 역시도 인터넷 사용을 위해서, 더 정확히는 인터넷을 통한 자료의 이동을 뜻하는 「데이터 다운로드 시스템」을 위해서 50GB의 하드디스크를 장착할 수 있을 것이라고 이야기한다. 하지만 그 시기는 발매 후 상당 시간이 지나서이며, 물론 외부 장착형). 하드디스크의 가격 하락 폭은 꽤나 크기 때문에 X-BOX가 발매되는 내년 정도에는 원가에 그다지 부담을 주지 않는 수준에서 하드디스크의 장착이 가능할 것이라고 보인다.

사운드

X BOX의 사운드 기능은 밝혀진 바 없지만 DVD ROM을 사용하고 DVD 영화 타이틀을 재생할 수 있는 것으로 볼 때 AC 3나 돌비 스테레오 등의 DVD표준의 사운드 모드들을 사용할 수 있을 것으로 보인다. 이제까지의 게임기들에서는 동시 발음 채널 수가 어느 정도인지가 상당히 중요한 문제로 떠올랐지만, 사실상 어느 수준을 지나가게 되면 동시 발음 채널수는 그다지 중요하지 않다. 더구나 이는 음향과 음성 제작자의 융통성에 따라서 충분히 지나갈 수 있는 부분이기도 하다. 이제는 어느 정도의 음향 효과를 지원하느냐가 휠씬 중요한 문제로 대두되고 있기 때문.

이는 지극히 개인적인 예상이기는 하지만, 현재 인기를 끌고 있는 PC용 사운드 카드인 「사운드블래스터 Live!」가 적당한 가격에서 DVD에서 사용되는 AC 3나 5.1채널 출력 등을 지원하는 것으로 보아 이 계열의 칩셋을 사용할 가능성도 배제할 수는 없으리라 본다. 그래픽 칩셋에서 NVidia를 선택한 것처럼 말이다.

DVD와 사운드

PS2와 X-BOX가 공통적으로 가지는 특성 중의 하나가 DVD의 사용이다. DVD의 사용은 어떻게 보면 사운드 기능의 비약적인 향상을 뜻한다고 볼 수도 있다. DVD에서는 여러 가지의 새로운 사운드 녹음 기술과 5.1채널 출력을 기본적으로 지원하기 때문이다(5.1채널 출력이란 Front의 왼쪽과 오른쪽, Rear의 왼쪽과 오른쪽, 센터 그리고 특별한 위치가 없는 무지향성의 우퍼 등 총 여섯 채널에서 각각의 소리가 나오는 것을 이야기한다). 이는 원래 LD(Laser Disc)에서 별도의 디코더를 장착해서 지원하는 방법으로 시작되었지만, 현재 DVD에서는 기본적으로 지원하고 있다.

이러한 5.1채널 출력은 이제까지와는 비교도 할 수 없는 사운드 체험을 가능하게 한다. 예를 들어 앞에서부터 자동차가 빠른 속도로 달려와서 지나가는 장면이 있다고 할 때, 일반적인 스테레오에서는 볼륨의 조절만으로 거리감을 느끼게 해 주어야 하지만 5채널의 경우는 일단 Front에서 소리가 점점 커지다가 Rear로 지나가는 방식으로 녹음해서 일반 스테레오와는 비교도 할 수 없는 현실감을 주는 것이 가능하다.

단, 아직은 들여야 할 돈이 만만지 않다는 것이 문제. AC-3 디코딩이 가능한 DVD 기기를 구입하는 비용은 별개로 하더라도 5.1채널을 지원하는 스피커를 구입해야 하는 문제가 있는데, 이러한 스피커의 경우 몇 십만원 대의 엄청난 가격을 자랑하기 때문이다.

하위 호환성

PS2가 내세우고 있는 강점 중의 하나가 바로 하위 호환이다. 이는 이제까지의 게임기에서 거의 찾아볼 수 없었던 예로, 기존의 유저들에 대한 배려라고 볼 수 있겠다(물론 몬스터팜, 그것도 1편의 매니아라면 그다지 반가운 이야기가 아니겠지만).

그러면 X BOX는 어떨까? X BOX에서도 PC게임을 즐길 수 있을까? 이는 아직 밝혀진 사항이 아니라서 말하기 힘들다. MS의 게임기이고, MS윈도우즈(MS Windows)를 운영체제로 삼을 것으로 보이기 때문에 하위 호환은 그다지 어렵지 않은 문제라고 볼 수도 있다. 하지만 문제는 그렇게 간단하지만은 않다. 일단 PC게임들의 경우, MS의 윈도우즈 환경에서 개발하고 있기는 하지만 너무나 많은 제작사들이 너무나 많은 플랫폼을 배경으로 제작하고 있기 때문에 호환이 힘들 우려 역시 부정할 수 없다. 1%도 안 되는 적은 수치이기는 하지만, PS의 타이틀 중 분명 PS2에서 구동되지 않는 타이틀들도 있다. 그것도 발매 시기부터 지금까지 한 번의 하드웨어 업그레이드 등도 없었는데 말이다. 실제로 PC게임들의 경우 특정 하드웨어에서는 플레이가 불가능하다든지 하는 예가 대단히 많다. 또한 윈도우즈의 API인 다이렉트X(DirectX)를 지원하는 게임기로 발매된다면 그 문제는 더욱 심각해진다. PC게임을 접한 경험이 많은 유저들이라면 다이렉트X의 버전에 따라서 플레이가 가능하고 불가능한 게임들이 얼마나 많은지 알고 있을 것이다.

예상하기에는 기본적으로 윈도우즈98이나 윈도우즈2000을 기본적으로 지원하기는 하지만 게임의 호환성에 대해서는 보장할 수 없는 정도가 되지 않을까 한다. 또한 이 경우, 일반적으로 PC에서 사용하고 있는 윈도우즈가 아닌 X BOX 전용의 또 다른 윈도우즈를 사용하게 될 가능성 역시도 배제할 수 없다. 지금 발표된 X-BOX의 사양 정도라면(칩셋의 성능이 어느 정도인지를 모르기 때문에 확실히 이렇다 저렇다 얘기할 수는 없지만) 현재 PC시장에서 생각해 볼 때 어느 정도 고급의 PC이지만 X BOX가 등장할 시기 정도에 나올 최신 PC게임들을 구동하기에는 무리가 있을 것이 확실하기 때문이다. 아마 윈도우즈CE의 X-BOX버전 정도가 X-BOX의 기본적인 운영체제가 되지 않을까 한다.

다이렉트 X



◀ 이런 훌륭한 리얼타임 그래픽도 다이렉트X를 통해서 그려지게 된다는 얘기

다이렉트X란 게임이나 멀티미디어 프로그램의 빠른 처리를 위해서 하드웨어를 직접적으로 컨트롤 할 수 있는 환경을 만들어 주는 프로그램이라고 생각하면 좋겠다. 이와 비슷한 개념으로는 윈도우즈 3.1에서 사용되었던 WinG라는 것이 있지만, 그다지 빠르지 않은 속도와 많은 버그로 인해서 그다지 많이 사용되지 않았다(현재까지 WinG를 사용하는 프로그램이라면, 적어도 필자의 기억으로는 윈도우즈용 MSX에뮬레이터 정도이다). 그 때문에 윈도우즈 초기만 하더라도 빠른 그래픽 처리를 요하는 아케이드 게임들은 도스를 기반으로 만들기도 했다.

윈도우즈95에서 처음 사용된 다이렉트X도 처음에는 많은 버그를 가지고 출발했지만 점점 기능이 강화되고 수정되어 왔고 현재는 7.0버전까지 나와있다.

윈도우즈CE

윈도우즈CE는 윈도우즈의 기본적인 기능만을 가지면서 특정한 용도에 맞게 프로그래밍 되어 있는 윈도우즈라고 볼 수 있다. 프로그램의 용량이 작아지면서도 윈도우즈의 기능 중 필요한 부분만을 취사선택해서 사용할 수 있는 매력을 가지는 윈도우즈라고 보면 되겠다. 대신 MS-DOS모드 등의 하위 호환성은 상당히 떨어지는 편이기 때문에 전용기기에 맞게 최적화 되는 것이 보통이다.

이러한 윈도우즈CE는 원래 PC를 이용한 가전기기 등의 컨트롤이나(가전기기에 필요한 기능만을 집적시켜 놓은 윈도우즈CE를 입력해 놓는 방법으로)소형PC 등에서 사용되고 있었지만 현재는 그 활용도가 꽤나 높아져 가고 있으며 그 대표적인 예로는 DC의 운영체제로 쓰이는 윈도우즈CE를 들 수 있다(참고로 DC에서 구동되는 윈도우즈CE는 작년 말 경에 업그레이드되었고, 이제까지 나와있는 윈도우즈CE 중 유일하게 다이렉트X를 지원하는 버전이기도 하다).

DVD 영상 타이틀의 재생

영화와 같은 DVD 영상 타이틀은 두 기종 모두에서 가능하지만, 구동 프로그램이라는 면에서 차이가 있다. PS2의 경우는 메모리카드 내에 구동 프로그램이 내장되어 있고 X BOX의 경우는 구동 프로그램이 본체 내에 내장되어 있다. 둘 사이에 어떤 차이가 있는 것일까?

일단 PS2의 DVD플레이어부터 생각해 본다면, 메모리카드 내에 들어 있기 때문에 새로운 버전으로의 업그레이드가 용이하다. 또한 자체적으로 쓰기 금지가 되어 있기 때문에 함부로 지우게 될 위험도 없다.

반면에 X BOX의 경우는 DVD플레이어가 게임기 자체에 내장되어 있다고 한다. 이 경우 새로운 버전으로의 업그레이드가 중요한 문제로 꼽힌다. 플레이어의 업그레이드가 불가능한 경우가 있을지도 모르기 때문.

통신기능

X BOX가 PS2와의 차이점으로 내세우고 있는 것 중 하나가 바로 통신 기능의 내장이다. 아직 모뎀이 기본적으로 장착될지 랜카드가 기본으로 장착될 지에 대해서는 밝혀진 바가 없지만 일단은 기본으로 지원한다고 한다(모델 사이에 차이를 두어서 둘 모두 기본으로 지원하는 것 역시도 가능할 것이다). 모뎀의 경우는 일반적인 전화선에서 지원할 수 있는 속도가 56k이기 때문에 56k로 고정될 가능성이 높고, 인터넷 전용선을 사용하는 경우는 현재의 랜카드에서 사용하는 Ethernet 규격이 10MB 초를 지원하고 당분간은 이 이상의 외부 통신 환경을 지원할 가능성이 없으므로 나쁘지 않은 선택이라고 볼 수 있다. DC의 경우처럼 33.6k의 (이제는) 저속 모뎀을 기본으로 지원한다면 문제가 있겠지만 몇 년 동안은 업그레이드의 여지가 없는 통신 장비를 최고 수준에서 기본적으로 지원한다는 아이디어는 좋다. 물론 PS2와 같이 가격 안정화를 위해서 통신 장비를 선택적으로 지원한다는 아이디어도 나쁘지 않지만 기본적으로는 안에 들어있는 쪽이 편하지 않을까?

게다가(위에서도 말했듯이) X-BOX는 기본적으로 하드 디스크를 장착하고 있다. 그렇기 때문에 발매와 동시에 인터넷을 통한 게임 판매 사업 등이 가능할 것으로 보인다. 인터넷 활용을 위해서는 상당한 액수의 추가 비용을 지불해야 하는 PS2와는 달리 구입과 동시에 인터넷을 사용할 수 있다는 것은 꽤 큰 메리트임에 틀림없다. 어쩌면 X BOX가 가정용 인터넷 접속 기기의 역할까지 할 수 있을지도?

Ethernet?

Ethernet이란 데이터 전송 규약의 하나로 내부 통신의 경우는 100MB/초를 지원하고 외부 통신에서는 10MB/초를 지원하는 규약이다. 현재 우리가 사용하고 있는 인터넷 전용선들은 모두 이 규약을 따르고 있으며 어느 정도 시간이 지나기 전까지는 외부 통신 프로토콜은 이 규약을 준수할 것으로 보인다.



▲ 새시대를 이끄는 인물 빌 게이츠. 그가 만드는 게임기 역시 그럴까?

그 밖에는?

기본적인 사양이 발표되었다고는 하지만, 아직도 X BOX의 많은 부분은 수수께끼이다. 대표적으로 PS2에서 지원하는 iEEE1394나 USB의 지원 여부도 아직은 불투명한 상태.

USB, iEEE1394

USB란 주변기기 등의 새로운 규약이다. USB를 지원하는 주변기기를 최대 127개까지 병렬로 연결할 수 있을 뿐 아니라 12MB/초의 빠른 전송률을 자랑한다. 특히 윈도우즈에서 USB기기를 사용할 경우에는 전원이 꽂힌 상태에서 USB기기를 연결해서 사용할 수 있는 핫 플러깅 기능을 지원한다. 현재 대부분의 PC에서 볼 수 있는 규격이며 PS2에도 기본으로 장착되어 있다.

iEEE1394는 애플에서 제창한 주변기기 규약으로, 무엇보다도 빠른 속도를 그 특징으로 삼는다. USB보다 훨씬 빠른 초당 400MB의 전송이 가능한 규격이며 이는 Ethernet보다도 빠른 속도이다. 현재 iMac과 PS2에서 기본적으로 지원한다.

왜 X-BOX인가



시장 확장의 의의

혹자는 「MS가 돈에 눈이 멀어서 이제는 비디오게임까지 진출한다」라는 말로 X-BOX의 가치를 폄하하려 하지만, X BOX는 상당히 반가운 하드웨어라는 생각이 든다.

무엇보다 X BOX는 전체적인 비디오게임 시장의 규모 확장에 기여할 수 있는 하드웨어라고 생각할 수 있다. 10년이 넘는 비디오게임 역사에서, 아타리가 초반에 잠시 분발했던 것을 제외한다면 비디오게임 시장의 근간을 이루었던 것은 닌텐도와 세가, 그리고 소니였다. 물론 닌텐도와 소니의 경우는 거의 무국적이라고 해도 좋을 정도로 전세계적인 사랑을 받고 있기는 하지만, 일본 게임기이지 미국 게임기는 아니라는 것이 현실이다. 이러한 시장 상황에서 X-BOX의 존재는 미국의 게임 제작사들에게 게임기 사업 참여의 동기를 부여해 주리라는 것은 의심의 여지가 없다.

다양한 소프트웨어의 가능성

PC에서 「썬더포스」시리즈와 같은 수준 높은 슈팅을 찾기는 힘들다. 또한 가정용 게임기에서 「팰콘 4.0」과 같은 비행시뮬레이션 게임을 즐기는 것은 불가능하다. 가정용 게임기 유저들은 「슈퍼로봇대전」시리즈를 즐기지만 PC유저들은 「스타크래프트」에 열광한다. PC 유저들에게 「디아블로」는 액션 롤플레잉의 새 장을 열었던 작품이지만 가정용 게임기 유저들이 생각하는 액션 롤플레잉 게임의 금자탑이란 「젤다의 전설」 시리즈이다.

참 많이도 틀린 취향들이다. 이는 어떻게 보면 각 플랫폼의 특성이라고 할 수 있지만 이 안에서 일반적으로 즐기는 취향 이외의 취향을 가진 유저는 어쩔 수 없이 소외되고 만다.

그러나 이 X-BOX는 PC와 비디오게임의 중간 위치에 그 위치를 가지게 될 것이다. 최근 들어 비디오게임과 PC게임의 경계가 점차 흐려지고 있기는 하지만, 여전히 많은 차이점을 가지고 있는 것이 사실. 이러한 상황에서 등장할 X-BOX는 두 서로 다른 게임 세계를 적절히 활용할 수 있고, PC와 비디오 양쪽에게 모두 어필할 수 있는 장점을 가지고 있는 것이다. PC에서는 볼 수 없었던 '비디오게임스러운 PC게임', 그리고 비디오게임에서는 볼 수 없었던 'PC게임스러운 비디오게임'의 탄생이 눈 앞에 다가와 있는 셈이다.

행운을 드립니다

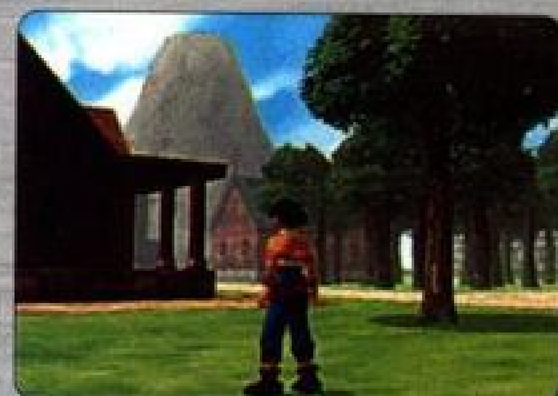
PS2를 드립니다.

당첨자 발표



축하합니다!

행운을 드립니다 PS2를 드립니다 행사에 참여해 주신 많은 독자분들께 감사드립니다. 열흘이라는 짧은 응모기간동안이었지만 총 3,000여통의 사연이 편집부에 도착, 새로운 기종을 향한, 또한 행운을 향한 여러 독자분들의 열망을 충분히 느낄 수 있었습니다. 그러나 아쉽게도 당첨된 것은 5명의 독자뿐…. 아쉽게 당첨기회를 놓치신 분들께는 심심한 사과의 말씀을 올리며, 추후 더 좋은 이벤트로 여러분께 다시 한번 기회를 제공할 것을 약속드립니다.





엄청난 성원에 감사 드립니다





▲ 그림이나 물량 공세로 자신을 홍보한 독자들도 다수 있었으나 관제엽서, 혹은 그 비슷한 사이즈의 사연이 아니면 추첨함에 넣는 것이 불가능했던 관계로, 규격 외의 사연은 심사를 통해 2등 이하의 당첨 기회를 부여하기로 했습니다



▲ 편집부에 도착한 무수한 사연들. 그러나 뽑히는 것은 극소수에 불과한 것이 현실…



▲ 추첨의 순간! 경찰관 입회하에 추첨을 하는 것이 일반적이지만, 제 3자의 공정한 눈만 있으면 되지 않겠냐는 의견을 수렴하여 빌딩내를 청소하시는 아주머니, 그리고 게임파워 디자이너 한 분을 입회시키고 추첨을 실시했습니다

당첨자 명단

[illegible]

※ 당첨되신 분들은 게임파워 편집부(02-3142-6845)로 전화하셔서 본인확인을 거친 후, 수령절차를 밟아주시기 바랍니다. 다시 한번 당첨을 축하드립니다.



SCE는 낚시꾼?

[신상민 기자]

그토록 기다려마지 않던 플레이스테이션 2가 드디어 모습을 드러냈다. 여러분이 생각하기엔 어느 정도의 판매량을 보였을 것이라 생각하는가? 그렇다!! 여러분이 예상한대로 품절(品切)이다(…의외라고 생각했다면 할말없다).

'쿠다라기 켄'의 능력인지 홍보부의 능력인지는 모르겠지만 SCE는 플레이스테이션 2를 3일 만에 98만대나 판매하는 호조를 보였다. 그리고 2차 분의 인터넷 판매는 38만대를 출하할 예정이며 3월말까지 총 140만대를 판매할 계획이라고 자사의 홈페이지에 밝혔다.

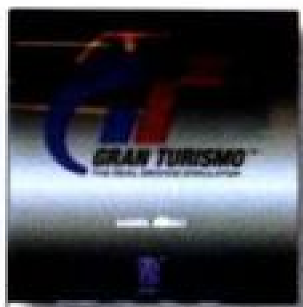


플레이스테이션 2의 하드웨어 성능과 가능성 있는 게임타이틀, 주변기기의 호환성만으로도 충분히 매력적인데다 DVD플레이어를 따로 구입할 필요가 없다는 점도 구매욕을 자극시킨다. 게다가 가격마저도 4만엔. DVD플레이어의 가격이 5만엔에서 20만엔 정도라는 것을 생각해 보면 엄청난 저가가 아닐 수 없다. 참고로 소니의 DVD플레이어, 모델 DSP-S7700의 가격은 약 9만엔, 국내 삼성의 DVD플레이어인 모델 DVD-709의 가격은 약 40만원에 이른다(단, 성능차를 배제한 단순 가격이라는 것에 주의하길).

어쨌든 고품질 저가격에다 장래성까지 고루 갖추고 있는 멀티미디어 기기라는 것은 누구도 부정할 수 없다. 우리는 예전 비디오 기기나 CD 플레이어가 시장에 퍼질 때처럼 새로운 매체로 변환되는 과도기에 있는 것인지도 모른다. 게임을 위해 구입한 사람이라도 DVD의 뛰어난 영상을 그냥 썩힐 리는 없고, DVD를 구동시키기 위해 구입한 사람도 자연스레 게임에 대해 관심을 가질 것이다. 그리고 거기에 따른 게임소프트웨어와 영화, 애니메이션 DVD시장의 확대와 그 뒤를 이은 판매, 그것을 위한 적절한 홍보전략, 그들의 대담하고 치밀한 행동에 놀라지 않을 수 없다.

현재 일본 현지에서조차 웃돈을 주고도 구할 수 없다는 플레이스테이션 2의 판매상황을 보면 이게 터무니없는 소리만은 아닐 것이라는 생각이 든다. 그들이 던져놓은 미끼는 얼핏 단순해 보이지만 전혀 허기를 느끼지 못하던 물고기마저 낚아올릴 수 있을 만큼 매력적이다. …한 번 물어봐? SCE정도의 낚시꾼이라면 끌려가도 좋을 듯한 생각에 빠진….

앞으로 어느 정도의 시간이 걸릴 것인지가 문제.



원래 아스팔트는 지열을 내뿜는다

그랜트리스모 2000



제작사	SCEI
장르	레이싱
발매일	봄
발매가	미정

말이 필요없는 PS의 명작 레이싱 게임이며 얼마 전에 후속작도 발매되었던 그랜트리스모가 PS2에도 모습을 들어낸다. 그 타이틀도 휘황찬란한 「그란투리스모 2000」. 이 게임 역시 뉴 밀레니엄을 찬양하고 있는 것인가? 어쨌든 「R5」로 인해 한껏 흥분해 있는 PS2의 유저들은 이 게임이 발매된다는 것으로 다시 한 번 경악을 금치 못할 것이라 생각된다.

릿지레이서와는 다르게 리얼리티가 넘치는 맛을 느낄 수 있는 그랜트리스모. 릿지와 같은 속도와 사운드를 맛볼 수는 없지만 보다 사실적인 레이싱을 펼칠 수 있다는 것이 역시 그란투리스모의 최대장점일 것이다. PS2의 R5에서 실망을 느낀 독자라면(그런 사람이 있을까?) 남코를 버리고 SCEI를 선택해 보는 것은 어떨까?

부드러운 움직임과 보다 사실적인 그래픽

플레이를 하면 가장 먼저 느낄 수 있는 것은 보다 사실적으로 표현된 그래픽. 자동차의 그래픽은 물론 배경과 도로 모두 R5를 능가할 정도로 깨끗하고 정교하게 표현되어 있다. 게다가 움직임도 매우 부드러우며 사실적이다. 예를 들면 커브를 돌 때 차체의 기울어짐이나, 속도 변화, 턴 때의 타이어 휠의 묘사, 점프시 차체의 흔들림 등 PS의 레이싱 게임에 비해 차체의 움직임이 더욱 사실적으로 변해, 리플레이를 보고있으면 이게 과연 폴리곤으로 만들어진 차인지 의심이 들 정도이다. 게다가 배경과 도로 역시 정교하게 모델링되어 자동차의 위화감도 매우 적다.



▶ 실제로 빨리 달리는 차는 이렇게 기울어진다


▲ 사진에서는 움직이지 않지만 실제로는 휠의 도는 모습이 보인다

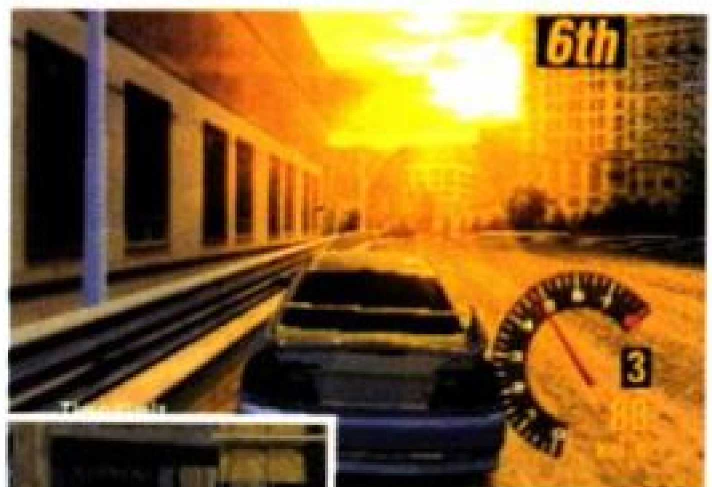

▲ 핸들방향에 따라 바퀴도 따라 움직인다


▲ 차체와 바퀴사이의 간격을 잘 보라



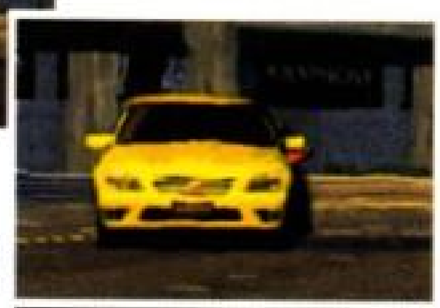
▲ 자세히 표현된 배경

더운 날엔 아지랑이가 올라온다



▲ 이렇게 태양이 내리쬐이면


▲ 아지랑이가 올라온다

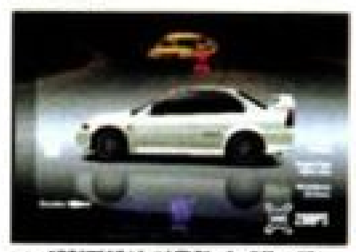

▶ 잘 보라, 차가 찌그러져 보이지 않는가?


▲ 도로위의 먼지까지도 자세하게 표현

햇빛이 쨍쨍 내리쬐이는 오후, 밖을 걷다보면 어떤 현상을 볼 수 있는가? 바로 아지랑이가 올라오는 것을 볼 수 있다. 뜨거운 엔진 열로 덥혀진 자동차, 그리고 차들이 활주하는 아스팔트 위에서도 마찬가지로 아지랑이를 볼 수 있다. 하지만 이제 게임에서조차 뜨거운 열과 함께 어지럽게 피어오르는 아지랑이를 볼 수 있게 되어버렸다. 한가지 아쉬운 점은 일반 게임 모드에서는 이런 효과가 나오지 않으며 리플레이에서만 볼 수 있다는 것. 그뿐만 아니라 급커브를 돌며 먼지가 일어나는 것까지 사실적으로 묘사되어, 보다 현실과 구분할 수 없는 게임환경을 만들고 있다.

아직은 한 대밖에 움직일 수 없지만

체험판에서는 한가지 차를 이용해 정해진 코스를, 정해진 시간동안 플레이할 수밖에 없지만 코스 내에 여러 가지 구간이 준비되어 있기 때문에 드라이브 테크닉을 연습하기에는 충분하다. 독자들도 잘 알고 있겠지만 그란투리스모의 특징이라면 역시 수백 종류의 실제머신들. 그란투리스모의 이름을 걸고 나오는 게임이기에 당연히 전보다 훨씬 많은 종류의 머신이 등장하고 사실적인 모드가 준비될 것임에 틀림없다. 이제 남은 것은 발매일의 결정뿐!


▲ 체험판에서 사용할 수 있는 단 종류의 차

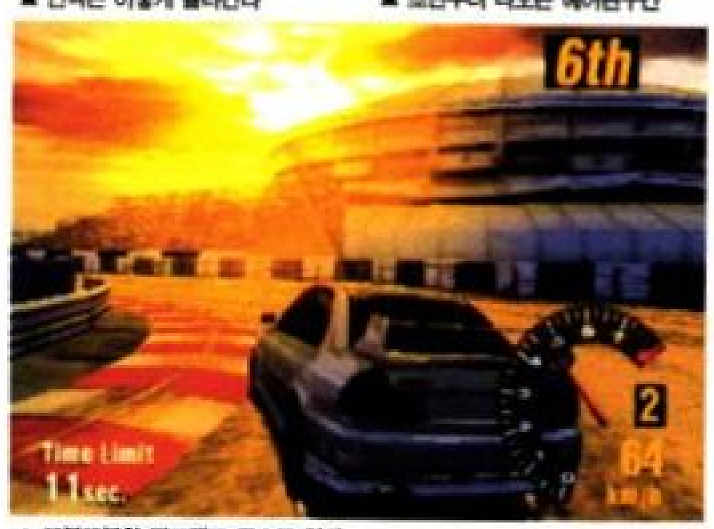

▲ 하지만 적(?)들은 다른 차도 사용한다



▲ 언덕은 이렇게 올라간다

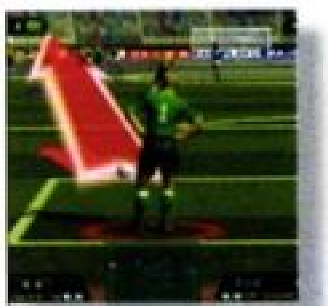


▲ 초반부터 나오는 헤어핀구간



▲ 꼬불꼬불한 지그재그 코스도 있다

PlayStation2



■ 제작사 코나미
■ 장르 스포츠
■ 발매일 봄
■ 발매가 미정

요즘 축구선수들은 고개도 잘 돌아간다

실황 월드사커 2000



PS2 개발소식과 함께 수많은 축구팬들을 들뜨게 하고있는 「실황 월드사커 2000」. 파워에서는 일본에서 열린 PS2페스티벌에서 체험판을 긴급 입수하여 플레이해보았다. PS2를 통해 재현되는 화려한 그래픽과 부드러운 동작은 PS시절과는 분명 차별을 둘 수 있을 정도라 할 수 있겠다. 언제 들어도 비슷한 듯한 아나운서, 해설자의 목소리와 함께 몇십만 관중이 열광하고 있는 운동장을 마구 달려보자.

PS2에 대한 기대는 정말로 크다. 분명 PS2는 놀라운 하드웨어임에 틀림없다. 분명 실황2000은 PS의 축구게임보다 빠르고, 부드럽고, 자세하다. 하지만… 소니가 제시하던 PS2의 세계에는 아직 미치지 못하는 것 같다. FF6에서 7으로 갈 때처럼 틀을 파괴하는 듯한 무언가가 빠진 듯…. 정식으로 발매되었을 때 많은 것이 일신되기를 간절히 바라며 실황2000의 세계에 빠져 들어간다.



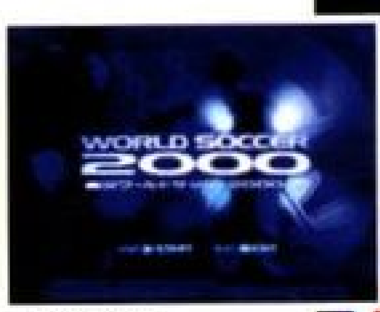
▲ 해상도는 분명 높아진 것 같다

사이버틱한 메뉴화면

2000이라는 제목 때문인지 타이틀 화면부터 사이버틱한 모습을 풍기고 있다.



▲ 모드 선택도 모두 뉴 밀레니엄을 축하하고 있다



▲ 타이틀 화면도



▲ 불행히 일본과 브라질밖에 선택할 수 없다

게다가 메뉴 및 각종 설정화면도 마찬가지. PS2게임이라는 것을 마구 강조하기 위해서인지는 잘 모르겠지만 어쨌든 그런 느낌. 체험판이라 완성작의 형태까지 알 수는 없지만, 대략적인 화면구성으로 판단컨대 지난호의 소개에서처럼 많은 모드가 존재하는 것으로 보여진다. 대충 보면 오픈게임 모드, 월드컵 모드, 올림픽 모드, 리그전 모드, 석세스 모드, 시나리오전 모드, PK 모드 등이 있는데, 체험판이기 때문에 직접 플레이할 수 있는 것은 오픈게임 모드뿐. 게다가 일본과 브라질 밖에 고를 수 없다.

● 잘도 돌아가는 저 목을 보라 ●

이것이야말로 게임에 등장하는 캐릭터들의 부드러운 움직임을 잘 설명할 수 있는 증거. 사진으로 설명해 보겠다.



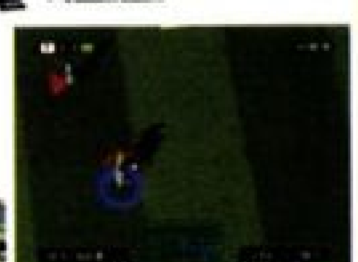
▼ 그의 목표는 골 문전. 하지만 몸은 반대 방향으로 달려가고 있으니

▲ 공을 잡은 대머리 선수. 앞으로 달려가기 시작

◀ 대머리 선수는 고개를 돌려 문전을 바라보며 드리블을 하는 경지에 이르게 된다

각종 카메라 워킹을 즐겨보고 싶지만

체험판에서는 사용할 수 없지만, 실제 게임에서는 카메라 워킹을 자유롭게 조절할 수 있을 듯한 메뉴가 발견되었다. 이것을 이용하면 보다 현장감을 느끼며 게임을 즐길 수 있을 것 같다. 참고로 체험판에서는 높이만 조절할 수 있다.



▲ 이렇게 위에서 봐도 된다



▲ 옆에서 보는 것이 어지럽다면

브라질엔 대머리뿐인가?



▲ 이놈도 대머리



▲ 이 녀석들도 대머리



▲ 게다가 일본 애들은 전부 이렇게 생겼다

체험판의 페널티는 그것뿐만이 아니다. 불행히도 브라질 팀의 모든 선수들은 대머리. 브라질에 머리카락이 모두 사라지게 하는 바이러스라도 퍼진 것인가? 어쨌든 이런 점들은 정식 버전에서는 해결될 것으로 보인다.

● 석세스 모드는 이런 것이다앗 ●

지난번에 잠깐 소개해 두었던 석세스 모드에 대한 화면이 몇 가지 공개되어 소개해 보도록 하겠다. 이 화면은 스타트 후 1달이 경과한 후의 이벤트라고 한다. 이벤트 화면을 잘 보면 느낄 수 있겠지만 본 게임의 분위기와는 매우 다른 분위기를 마구 풍기고 있다.



▼ 스케줄은 이런 식으로 짜도록 하라

▲ 게임의 분위기와는 어울리지 않은 이벤트 장면 1

▶ 게임의 분위기와는 어울리지 않은 이벤트 장면 2



거스트도 플스2쯤 되면 레이싱 만든다. 게다가 특별하게…

호뢰스벨그르



■ 제작사	거스트
■ 장르	레이싱
■ 발매일	5월 25일
■ 발매가	미정

플스 2 발매기념으로 거스트에서 내놓은 새로운 타입의 플라이트 레이싱 게임, 「호뢰스벨그르」. 「검은 눈동자의 노아」, 「마리(또는 에리)의 아뜨리에」, 「로빈 로이드의 모험」 등 밝은 분위기의 게임을 주로 만들었던 거스트의 이미지와는 차이가 있는 게임이라 팬들의 염려도 약간 사고 있다. 아스팔트 도로의 감각을 재현해야 한다는 짐을 벗어 던진 대신 부유감, 초고속 스피드감의 재현이라는 짐을 스스로 짊어진 거스트. 로빈 로이드의 폴리곤은 이 게임을 위한 '프랙티스 모드'였던 것인가?!

호뢰스벨그르는 전투기를 조종하여 레이싱을 펼쳐가기 때문에 거기에 따른 속도감이 굉장히 기대되는 게임이다. 현재 밝혀진 게임의 세계관과 코스의 변화, 팀의 종류 등, 모든 것을 확인해보자. 혹시 또 모른다. 거스트도 사고칠지?





★ 세계관은 게임의 이해에 도움을 준다

2000년 초반, 부유기술은 비약적인 발전을 이룩하여 다가오는 2010년에는 드디어 원더키디가 탄생하는 게 아니고, 최고속의 머신끼리 속도를 겨루는 FH레이스가 개최된다. 이 레이스에서 사용되는 기체의 최고속도는 1000kg/h 이상이라 하니 명실공히 세계최고의 스피드 레이스라고 해도 과언이 아닐 듯. 그로부터 30년 후 2040년에는 FH레이스에 새로운 돌풍이 일어나려 하고 있었다.

팀&파일럿

그랑프리는 8팀, 16명의 파일럿들이 참가하여 레이스를 펼친다. 당연히 플레이어는 그중 한 명을 골라서 조종하는 것이다.

포크너 팀

톰 포크너가 오너인 신생팀. 컴팩트한 기체와 심플한 구조가 특징이며 조작성에서 인정을 받고 있다. 전투력은 그저 그렇지만 장래에 챔피언이 될 잠재력이 보인다는 평판도 들린다.

맥스 텐더(21세)



올해 FH레이스에 처녀 출전한 신참. 기체조종술은 뛰어나지 않지만 어떤 역경이라도 헤쳐나갈 수 있는 불굴의 투지와 근성의 소유자이다. 하지만 다혈질적인 성격이라 적의 도발에 쉽게 말려든다는 단점이 있다.

윌리엄 칩스(34세)



과거에 2번이나 종합우승을 이뤄냈던 베테랑이지만 요즘 나이 탓인지 예전의 화려한 테크닉은 찾아보기 힘들다. 사실 이번 대회의 참가목적은 맥스를 서포트함과 동시에 그를 육성시키기 위한 세컨드 드라이버로서 참가하는 것이다.

제넘 팀

오너가 직접 퍼스트 드라이버를 맡은 독특한 팀. 머신은 스피드보다도 전투에 걸맞게 설계되어 있다. 역시 호전적인 팀이라 그런지 관객들에게는 인기가 높다.

제넘 유고(35세)



카메라가 닿지 않는 장소에서 금지무기를 사용하는 등 호전적인 팀의 오너. 그의 공격을 피하기 위해서는 멀찌감치 떨어지거나 미리 격추시키는 수밖에는 없을 듯하다.

데빗 발자크(28세)



데빗 발자크(26세) 제넘의 수제자이며 제넘못지 않은 냉철한 인간이다. 머신은 유고와 대등한 공격력을 지녔으며 그에게 어설프게 덤볐다간 날카로운 반격을 받게된다.

게임화면 보기



스피드, F파워

원형의 바(bar)에서 공급되는 F파워는 줄어들수록 전투기의 가속력과 최고속도가 떨어진다.

옵션, 실드

옵션무기로 상대의 기체를 공격할 수 있다. 실드가 닳으면 재도전해야한다는 슬픔이 기다린다.

코스에서 마주치는 환경



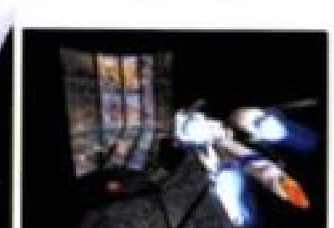
▲ 출발할 땐 현대인



▲ 삼림지대에선 유격인



▲ 산악지대에선 산악인



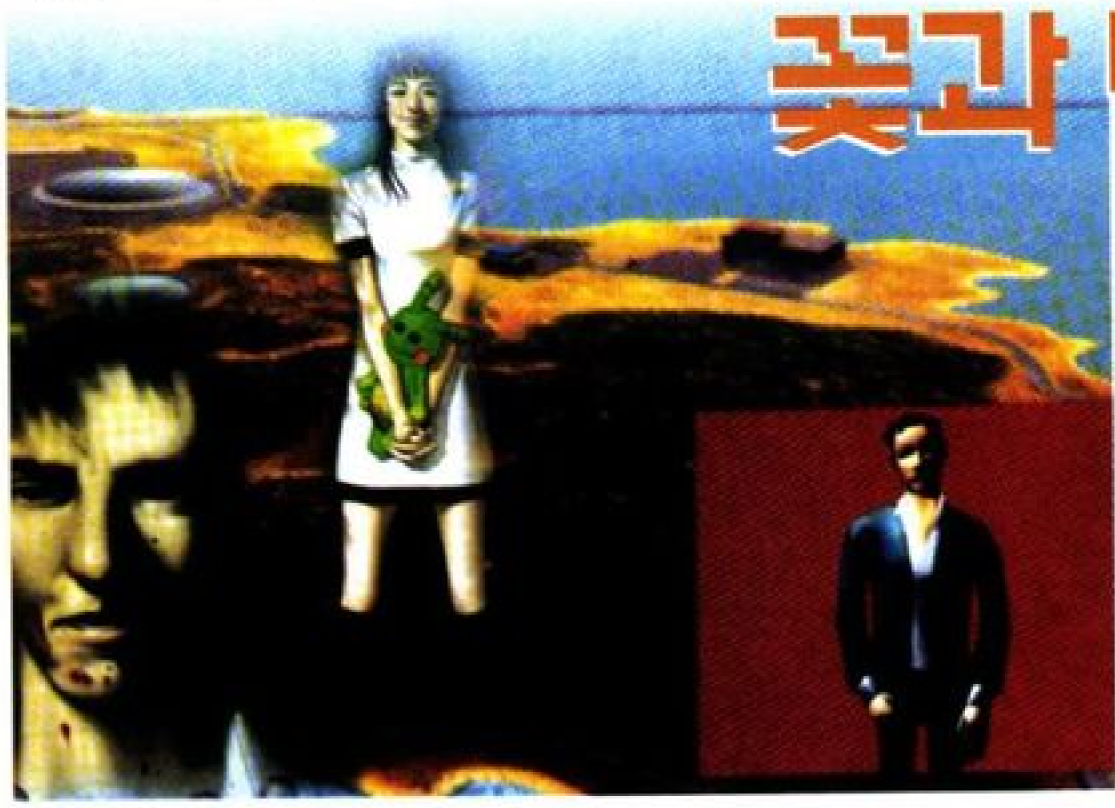
▲ 얼씨구, 터널까지도 통과하네

PlayStation2



하나로 모든 것을 판단할 순 없습니다. 우리는 탐구할 권리가 있습니다

꽃과 태양과 비와



■ 제작사	아스키
■ 장르	어드벤처
■ 발매일	겨울
■ 발매가	미정

플스 2 최초로 발표된 아스키의 정통 추리 어드벤처. 이 게임은 하나의 이벤트를 발생시킬 때까지 시간이 계속 반복되는 시스템을 채용하고 있다. 타이틀에서 느껴지는 문학적인 분위기와 추리 어드벤처라는 장르, 또한 게임화면에서 풍기는 진지함으로 보아 절대 대중적인 게임이 되지는 않을 것이라 예상된다. 그런데 이 그래픽은 과연 CG인가? 게임화면인가? …이 말도 슬슬 지겨우시죠?

지금까지 3D어드벤처는 하드웨어의 발달과 「바이오해저드」라는 성공 소프트의 영향으로 꽤 많이 개발되었다. 그러나 대부분의 아류작들은 어드벤처에 무조건 액션을 넣어야 잘 팔릴 것이라는 착각과 속물근성에 찌들어 있던 탓인지 제대로 빛도 못보고 사라져 간 것이 거의 대부분이다. 일단 여기 소개된 「꽃과 태양과 비와」는 어드벤처라는 장르의 원점으로 돌아와서 새로이 재구성되는 게임인 듯하여 상당히 흐뭇함을 느낄 수 있다. 그러나 안 팔리면 망해야하는 게임제작사들의 현실태에 아스키를 든든하게 지켜줄 타이틀이라는 느낌은 그리 들지 않는다는 게 문제. 이 게임이 대중적이라고 생각하는 그대는… 주위사람들을 둘러보지 않고 혼자만의 세계에 빠져있을 지도 모른다. 요주의!!



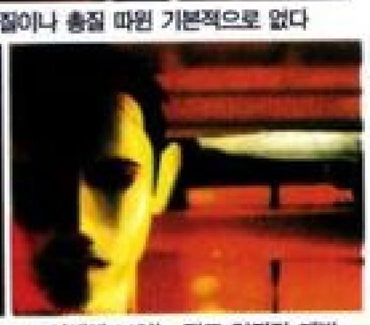
주인공은 람보가 아니다. 그의 아이템은 서류가방과 봉제인형 ▶



▲ 여러 각도의 상황을 즐길 뿐, 주먹질이나 총질 따윈 기본적으로 없다



▲ 물론 위협적인 인물들은 도사리고 있다



▲ 어색해 보이는 점도 있지만 개발중이니 이해하자



▲ 악어와 나

우연인가? 필연인가?



'로스파스' 섬에 설비된 '플라워 선 앤 레인'이라는 호텔. 주인공인 '몬도 스미오'는 일본에 돌아가기 위해서 이 이름 외우기도 귀찮은 호텔을 향해 운전대를 돌렸다. 그러나 갑자기 정지해버리는 차. 펑크가 난 것인지 엔진이 고장났는지 바퀴에 껌이 붙어버렸는지는 알 수 없지만 어쨌든 몬도는 궁여지책으로 콜택시를 부른다. 그리고 호텔로 가는 도중 운전사는 몬도에게 의뢰를 하는데…: 몬도의 직업은 탐정이었던 것이다.
그 운전사와 몬도가 지나가는 대화 중에 우연히 의뢰가 결정되었는지 이미 계획된 의뢰인지는 아직 모른다. 단지 그 의뢰의 내용이 샌던스라는 인물과 호퍼맨이라는 봉제인형을 찾아달라는 것 뿐. 샌던스라는 인물이 어디에 있는 지는 당연하게도 아는 사람이 없다. 물론 눈꼽만큼의 실마리조차도 없다. 그 인물의 정체는? 그리고 봉제인형이라니…? 이상한 의뢰를 하는 운전수에 대한 의혹+음모의 냄새를 암시하며 게임은 진행된다. 방금 전의 문장을 읽고 문학적인 생각이 아닌 다른 것을 떠올린 사람은 평소에 자신이 어떤 생활을 누리고 있는지 반성해 보길 바란다.

몬도 스미오

수척한 모습을 하고있을 뿐 별다른 특징 없는 주인공. 직업은 탐정으로, 2년간의 해외임무를 마치고 일본으로 돌아가려던 도중 사건에 휘말리게 된다.



코시미즈 요시미츠

아시아 연방수사관. 레미와 콤비를 이루고 '로스파스' 섬에서 벌어지는 어떤 사건의 진상을 파헤치기 위해 수사중이다. 사건을 원칙에 따라 충실하게 수사하는 타입. 간단히 말해 매뉴얼식 인간.



레미 파우질

코시미즈의 파트너이며 역시 아시아 연방수사관. 자신감이 충만한 여성이라 때에 따라서는 성격 탓에 위험에 처하기도 한다. 사건을 분석하는 능력이 뛰어나다. 오만냉철(傲慢冷徹) 여성인 듯.





쿠사비 토리코

아주 현실적인 얼굴을 자랑하는 여학생이며 그녀의 아버지는 흉악범죄 수사관이다. 핑크빛의 악어를 애완동물로 끌고다니는 독특한 취미의 아가씨. 몬도에게 어떤 도움을 주며 마주치게 될 듯하다. 또는 받으면서~.

해결까지 반복되는 하루, 하루를 여러 방식으로 체험

세상을 살면서 한 두 번 자신의 행동을 뼈저리게 후회해 보지 않은 사람은 없을 것이다. '그때 이렇게 했더라면…', '다시 그런 일이 일어나면 이렇게 해보겠다' 같은 반성과 함께, 그 느낌을 실현시키려는 게 이 게임의 컨셉일 것으로 추정된다. 어떤 시스템의 게임인가 하면 기본은 동인턱 미소녀게임으로 유명한 「플라즈마티컬리제이션」이나 비밀스러운 게임「취작」, 또는 영화 「사랑의 블랙홀」의 무한루프 시스템과 비슷할 것이라고 생각하면 이해가 쉬울 것이다.

무한루프 시스템

어떤 것인지 간단히 설명하자면 스토리를 진행하기 위해서는 어떤 이벤트를 발생시켜야 하고 발생시키지 못했을 경우에는 다시 과거로 돌아가 새로운 행동을 하여 문제에 접근하는 시스템이라고 할 수 있다. 「꽃과 태양과 비와」에서도 그 시스템을 이용하지만 캐릭터를 직접 조작할 수 있으리라 예상되어 기대감을 주고있는 것이다.







쭈와아아악~!! …미끌미끌

스노우보드 슈퍼크로스



■ 제작사	E.A스퀘어
■ 장르	스포츠
■ 발매일	4월
■ 발매가	미정

「쿨보더스」의 '웹시스템'이 최초의 플스2용 스노우보드 게임를 제작하리라 생각했겠지만 예상외의 복병이 있어서 놀랐는가. 그 복병은 바로 EA와 스퀘어가 합병한 회사인 EA스퀘어였다. 뭐,「쿨보더스」와 별반 다를 게 없지만 굳이 특징이라고 한다면 8인의 캐릭터가 동시에 경주를 펼친다는 것 정도. 게임의 색감과 명암처리는 상당히 눈여겨볼 정도의 수준이다. 아쉽게도 몇 명까지 동시플레이가 가능한지는 미정인데 통신대전으로 4인 플레이 정도만 된다면 더욱더 기대를 모을 수 있지 않을까?

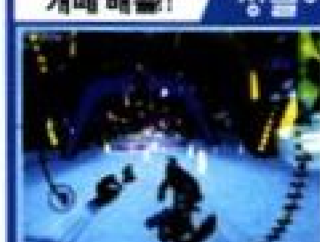
스노우보드 게임의 팬들에게는 미소를, 관심없는 사람에게는 쓴웃음을 줄 「스노우보드 슈퍼크로스」. 아무리 관심이 없는 사람이라도 발매일도 다가왔으니 한번 살펴보는 것도 나쁘지 않을 것이다. 이 게임은 일반적인 스노우보드 레이스를 즐기는 '싱글이벤트 모드'와 홀로 외로이 활강하는 '프리라이드 모드', 그리고 트릭(혼자서 이리저리 파닥대는 묘기를 말한다)으로 점수를 따내어 경쟁하는 '쇼오프 모드' 등이 있다. 뭐라고? 모드가 너무 부족하다고? …그런 것도 같지만 사실 더 있다. 공개가 안 됐을 뿐.



◀ 서킷 라이센스 모드라는 것도 있긴 있다

알고싶은 그대에겐 모드소개를…

개떼 배틀! 싱글이벤트



타오르는 8인 배틀! 활강로를 녹여버릴 정도로 뜨겁다(아마도~). 수단방법을 가리지 말고 우승을 향해 미끄러지자!!!

▲앞에 안 비키면 어떻게 되는 줄 알아?! …그러니까 조금만 비켜 줘요

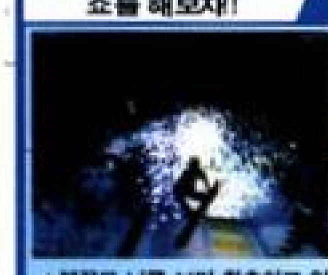
고독한 늑대의 유희! 프리라이드



시간도 구애받지 않고 약육강식의 세계를 신경 쓸 필요도 없다. 그대는 여기서 바람이 되는 것이다. 혼자서 코스파악도 하고 장애물과 대화도 하며 고독의 세계를 즐기자.

◀ 천상천하 유아독존

쇼를 해보자! 쇼오프



쇼맨십이 풍부한 그대를 위한 모드. 코스가 끝날 때까지 열심히 트릭을 부리자. 트릭에 능숙해지면 싱글이벤트에서 유리해지고 폼도 더 나니까 심혈을 기울여서 연구하자. 오늘 그대는 연구원이 된다.

▲불꽃도 나를 보며 환호하고 있군(…이라는 착각도 가능)

게임의 전모

일단은 평범한 스노우 보드 게임 같지만 사실은 그렇다. 그래도 인간이 그렇듯 게임도 그만의 특징은 가지고 있다. 뭔지 모르겠다고? 알고 싶다고? 아래를 보시면 저절로 알게 됩니다.



▲피니쉬 부분에 이르면 불꽃이… 누가 폭탄을 장치하였어. 커헉!!

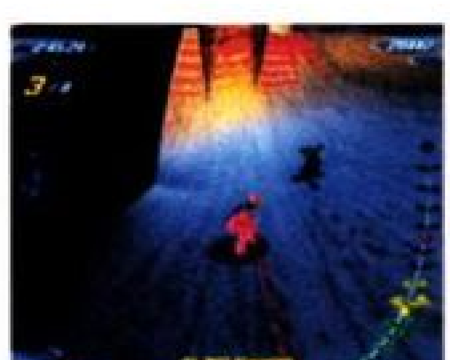


코스에 따라서는 이런 위험한 곳에서 놀아야한다 ▶



▲점프는 했지만 어떻게 내려갈지 고민 중

화면보는 방법



친절한 게임지, 게임파워에서는 너무나 친절스럽게도 화면보는 방법까지 알려준다. 그렇다고 진짜 스노우보더에게 본지를 넘겨주는 만행은 저지르지 말자.

좌측의 쭉대기는 코스의 거리를 뜻한다. 이것을 통해 코스가 앞으로 얼마나 남았는지 알 수 있다. 그리고 우측에 보이는 괴상스러운 고리는 '아드레날린 부스터'를 뜻한다. 말 그대로 부스터다. 아드레날린 부스터로 인해 스피드 증가, 코너링 완화 등의 작용이 일어난다. 이 부스터를 비축하는 방법은 트릭을 성공시키는 것. 고난도의 트릭일수록 게이지 증가량은 커진다. 어떤가? 알고 보면 너무나 쉽지 않은가?

CHARACTERS

MOBY



타입불명의 캐릭터 모비. 마치 한 마리 호랑연을 보는 듯

KAORI



트릭전문 카오리. 몸싸움에 약하다는 단점이 있다

MAC



스탠다드형 캐릭터 맥. 회랑과는 관계없고 X킨토시도 아니고 X가이버도 아니며 X도널드는 더더욱 아니다

뉴 밀레니엄 실사게임의 장을 열라나?



- 제작사: 에닉스
- 장르: ETC
- 발매일: 봄
- 발매가: 미정



φ 스토리

PS2로 시도되는 저주받은 장르 '실사'! 지면만을 통해 이 게임을 접하게 된다면 99%이상의 사람들이 고개를 저으며 페이지를 넘길 것이다. 그러나 미약하지만 체험판으로나마 DVD실사게임을 느껴보니 그렇게 부정적인 생각만을 가질 수는 없게되었다. 화질을 직접 느끼는 것과 그 장면사진만을 소개해서 보여주는 것이 얼마나 큰 차이가 있는 지, 처음으로 알 수 있게 해준 고마운 게임. 장점으로 부각되는 몇 가지 사실을 치밀하게 소개해 보겠다.

만약 이 게임이 CD를 사용하는 PS로 발매된다면 사실 그렇게 기대할만한 작품은 아니다. 하지만 이 게임을 가동시키는 하드웨어는 DVD를 매체로 MPEG2를 재생할 수 있는 무적의 하드웨어인 PS2. PS2이기에, DVD이기에, 어쩌면 이 게임은 실사게임의 선을 넘어설 수 있을지도 모르겠다.

이것이 MPEG2의 위력인가?

지금까지 실사게임들의 화질은 사실 애니메이션 동영상에도 미치지 못하는 미비한 것들이 대부분이었다. 하지만 이 게임을 플레이하는 순간 당신은 놀랄 수밖에 없을 것이다. '왜 이렇게 화면이 깨끗하지?'. 별로 유식하지 못한 이유로 MPEG1과 MPEG2의 차이를 확실히 알지는 못하지만, 적어도 이 게임의 화면은 VCD와는 게임도 되지 않고, 비디오 테이프의 레벨은 훨씬 뛰어넘은 LD 수준이다. 사실 PS2에서 일반 AV단자로 PC에 입력되어 비트맵 파일로 캡쳐된 뒤, JPG로 컨버팅 당한 후 인쇄까지 당하여 불쌍해진 사진들을 보고있는 독자들은 그게 그거 아니냐고 할 수도 있겠지만 이름을 걸고 말하는바, 정말 깨끗하고 부드럽다.



▲ 정말로 깨끗하고 부드럽다

연령은 어떻게 되는 것인가?

체험판에 제공되는 여배우들의 프로필을 보면 모두 77 이하에 대부분이 80년 생 이후이다. 하지만 중요한 것은 그게 아니고, 게임의 중간 중간에 나오는, 약간 문제가 될지도 모른다고 생각되는 부분들. 자세한 설명은 하지 않겠지만 객관적으로 보는 사람들은 자라나는 어린 이들에게 약간 해가 될 수도 있다고 떠들 것이다.



▲ 이 화면만 봐서는 모르겠지?

등장하는 남자는 모두 3명



▲ 약간은 맛이 가 보이는 아저씨도 나오고

◀ 이런 미친 녀석들도 나오고

▲ 이런 느끼하게 생긴 남자도 나온다고



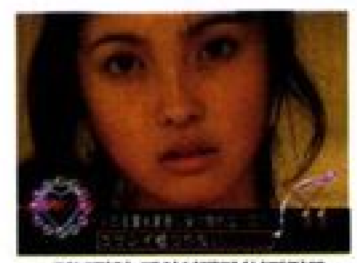
▲ 체험판에서는 등장인물의 프로필을 한번에 볼 수 있다

사실 이 게임에는 꽤 많은 소녀들이 등장한다. 대충 보면 히로인인 리나와 그녀의 하녀급(?) 매니저 사키, 점쟁이 아줌마, 천사, 천사2, 섹스폰 소녀, 리나의 친구, 작곡가 아줌마 등등. 하지만 중요한 것은 「두근두근」에 요시오가 있고, 「투하트」에 마사시가 있듯 남자들도 나온다는 것. 주인공까지 합치면 남자는 4명이지만 유령은 숫자에서 빼버리겠다. 어쨌든 남자들도 3명 등장하니(정상적인 사람은 없지만) 너무 실망하지 말도록.

순간의 분기가 게임을 좌우한다



▲ 이것이 일본판 「청춘의 뭐」?



▲ 기본적인 대화선택과(십자키로 선택)



▲ 행동선택(버튼으로 선택)



▲ 선택을 하지 않으면 별로 귀엽지 않은 천사를 만나게 된다

게임의 진행은 거의 영화처럼 진행되며 플레이어는 3가지 방법으로 게임에 참여할 수 있다. 그 3가지 방법은 지난 호에도 잠깐 소개가 되었듯, 화살을 쏘는 것과 대화의 선택, 그리고 행동의 선택이다. 이것에 따라 게임은 각종 분기를 거치며 진행되지만 그렇다고 여러 명의 여자를 공략할 수 있는 멀티성은 주어지지 않는 것 같다.

절대연애게임이 아닙니다

두근두근과 같은 연애게임이라고 오해할 독자들이 많을 것 같아 말해 두는데, 이 게임은 연애 시뮬레이션이 아닙니다. 아름다운 감동의 영화(실제로 감동적일지는 미지수)를 플레이 할 수 있다는 느낌의 게임이다. 어쨌든 PS2를 구입하게 된다면 한번쯤 플레이해보고 싶은 스타일의 게임인 것은 분명하다.



▲ 감동이 느껴지지 않습니까?

▲ 감동이 느껴지지 않습니까? 2



제작사	코나미
장르	슈팅
발매일	봄
발매가	미정

80년대와 90년대가 만나면 2000년대가 되는가?

그라디우스 III & IV -부활의 신화



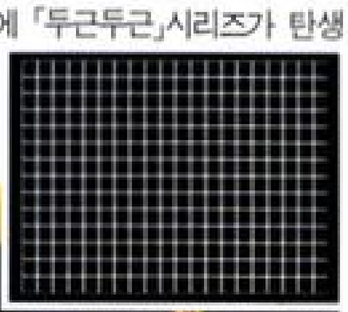
지난 4월호에 등장한 「그라디우스 III&IV」의 발매특보. 이 흥분 때문에 밤잠을 설치고 있는 독자들이 약간은 있을지도 모른다고 판단하여 이 기쁜 소식을 전한다. 그것은 바로 이 게임의 전모가 하나둘씩 샅샅이 밝혀지고 있다는 것이다. 이번에는 극비리에(사실은 공공연히…) 입수한 체험판을 통해 그라디우스의 최신작과 그 10년 전 작품이 어떻게 PS2의 가능성(최저의)을 보여주고 있는지 적나라하게 보여주겠다. 아참, 체험판을 기준으로 한 것이라는 것을 잊지 말아주길 바란다.

당신은 「그라디우스」라는 게임을 아는가? 아니 그라디우스를 해본 적이 있는가? 예전에 불행하게도 이 게임을 비싼돈을 주고, 구입해서 플레이해본 적이 있다. 무려 1M의!! 당시로써는 파격적인 용량을 자랑하던 게임. 이 게임팩을 무려 3만원정도나 주고 플레이해야만 했다. 그리고 13년이 지난 지금. 그라디우스 3와 4가 합본이 되어 PS2로 나온다고 한다. 만약 나오면 8만원을 넘을 것이다. 자, 여기서 질문! 그렇다면 당신은 이 게임을 사서 플레이할 것인가?

느려지는 것까지 완전이식! 그라디우스 3

메뉴에서 그라디우스 3를 고르면 갑자기 화면이 검은색으로 휩싸인다. 그리고 잠시 후, 80년대 오락실에서나 볼 수 있었던 롬 부팅화면이 나타나며 게임은 시작된다. 1985년 그라디우스 1, 1986년 사라만다, 1988년 그라디우스 2 고파의 야망, 그리고 1989년….

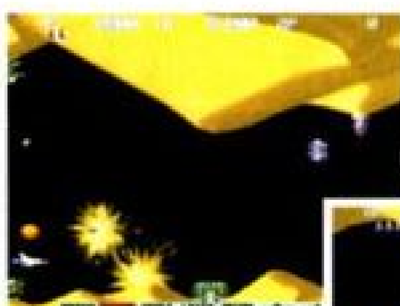
이렇게 시작되는 그라디우스III는 그야말로 100% 완벽 이식작이다. 200%의 완성도를 자랑하는 리메이크작이 판치는 이런 시대에 10여 년 전에나 볼 수 있었던 그래픽과 사운드, 시스템의 게임을 PS2라는 슈퍼 하드웨어로 내놓은 코나미. 이렇게 시대를 역행하는 짓을 저지를 수 있는 코나미의 센스이기에 「두근두근」시리즈가 탄생하고, 「비매니」가 탄생하고 「DDR」이 나오지 않았는가 하는 생각이 든다. 어쨌든 그야말로 완전이식이라는 것만은 부정할 수 없다. PC엔진 수준도 되지않는 이런 그래픽의 게임을 왜 내놓았는지 의심스럽기도 하지만 어쨌든 화면 내에 개체가 많이 등장하면 시스템이 느려지는 것까지 완벽히 이식되어 있으니 복고풍 슈팅매니아라면 절대 놓치지 말아야 한다. 개인적인 생각으로는 코나미가 게임을 한 개라도 더 팔고 싶다면 완성본에서는 1000% 리메이크해야 될 것 같다.



▶ 이런 것까지 완전이식이란 말인가?



▲ PS2게임이 아니겠지 하는 생각은 버리는 것이 좋다



▲ 이건 분명 PS2의 게임이다!



▶ 그래도 끝에 거대보스는 나온다

그래도 조금은 PS2용 게임의 맛이 나는 그라디우스 4

3에 비하면 엄청나게 파워업한 그라디우스 4. 하지만 그 공백기가 10년이었던 것을 감안한다면 별로…. 어쨌든 그래픽도 매우 깔끔하고 적들의 움직임도 매우 부드럽게 묘사되어 있으며 조종기체인 '빅 바이퍼'도 약간은 파워업한 느낌이 든다. 게다가 오프닝에 반(反)21세기적인 오프닝 무비도 잠깐 준비되어 있다. 물론 완성판에서 이런 상태로 발매한다면 당연히 유저들의 욕을 한 몸에 받을 수 있을 것이다. 난이도는 여전히 어려우며, 죽으면 템포를 끊어놓고 3초 후에 파워 0으로 시작되는 것도 완벽히 재현. 이것으로 인해 무한 컨티뉴도 소용없는 그야말로 난공불락의 게임이 탄생하는 것이다. 그런 대로 봐줄만 하지만 과연 이런 게임으로 뉴 밀레니엄의 PS2시대를 이끌어 나갈 수 있을지 궁금할 따름이다.



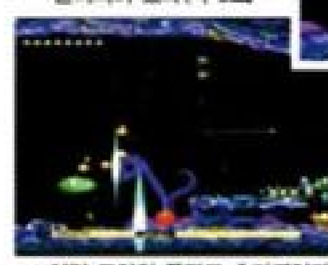
▲ 3보단 훨씬 좋아 보일 걸?



▲ 그래도 오프닝 무비까지 준비되어 있다(약 5초)



▲ 3보단 훨씬 좋아 보일 걸? 2



▲ 이런 모양의 폭탄도 추가되었다

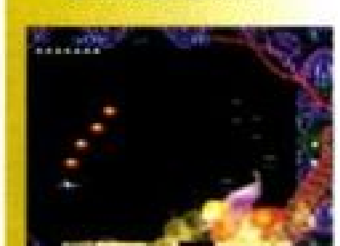
역시 코나미, 그래서 코나미, 이러니까 코나미



▲ 이렇게 썰렁한 빅바이퍼도 일명 사차원을 통과하면



▲ 이런 무적의 비밀병기로 변신한다



▲ 비밀병기의 위력 앞에 무릎을 꿇는 거대보스

그라디우스라는 명성에 걸맞게 첫 번째 스테이지부터 높은 난이도를 자랑하여 잠시 실의에 빠지게 만든다. 실낱같은 희망을 걸고 포즈도 건 후 떨리는 손으로 패드를 잡는다. 영원히 잊지 못할 커맨드 '↑↑↓↓←→←→×○'. 커맨드가 끝나자마자 쥐도 새도 모르게 인류최강의 비밀병기로 변신하는 '빅 바이퍼'. 아~ 역시 코나미는 수많은 코나미 팬들을 버리지 않는군~. 만약 정식판에서도 코나미 커맨드가 통한다면!!! 무한 컨티뉴로 악명을 떨치고 있는 스트라이더 비룡에 이은 최저난이도 게임으로 변신할 지도 모른다. 하지만 다행이도 노멀 모드에선 사용할 수 없었다.



제작사	판도라 박스
장르	어드벤처
발매일	여름
발매가	1,980엔

소박한 그래픽과 가장의 비애를 무기로 새로이 거듭났다

리스토라의 아침



일본에서는 2,000엔으로도 20엔이 남는다는 저가격과 부담없는 게임성으로 짭짤한 인기를 누리고 있는 판도라 맥스 시리즈. 그러나 다섯 번째 작품인 「리스토라의 아침」은 지금까지 판도라 박스에서 제작한 대중적 장르에서 탈피, 샐러리맨 가장의 비애를 담은 독특한 어드벤처로 탈바꿈하였다. 왠지 색다른 소재와 호감가는 캐릭터만으로도 우리의 시선을 잡아두기에 충분한데…. 샐러리맨 아버지가 있는 사람, 또는 자신이 샐러리맨 축에 낀다고 생각하는 사람은 보고 느껴주길 바란다. 그들의 인생을!!

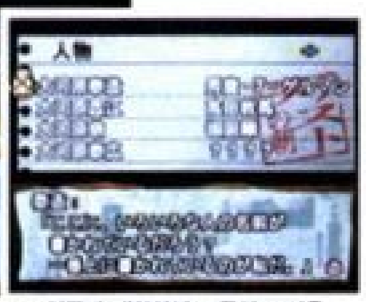
'리스토라'의 아침. 도대체 리스토라가 무엇인지 몰라 고뇌하는 그대를 위해 사전에서 답을 찾아내었다. 리스토라(リストラ)는 리스트럭처링(リストラクチュアリング-restructuring)의 일본식 약자로서 구조조정을 뜻하는 말이다. 국내에서도 상당히 문제시된 구조조정의 피해자, 이 시대의 중년이 바로 주인공인 것이다.

시스템을 알아보세

⊙ 커뮤니케이션 모드



▲ 주인공인 '타이조'에게 닥쳐온 시련과 그의 선택



▲ 인물과 대화하여 그들의 조언을 구한다

⊙ 어드벤처 모드

▶ 구수한 그래픽과 함께 스토리가 진행





◀ 스토리가 전개되는 모드, 기본적으로 스토리는 한 방향이지만 그의 패러미터에 따라 미묘하게 분기된다. 패러미터는 '의욕', '소지금', '내일의 희망' 등으로 나눌 수 있다

캐릭터도 알아보세

오오가와라 타이조



주인공. 리스토라로 인해 운명이 격렬하게 뒤엉킨 남자. 취미나 특기는 물론이며 개성조차도 없는 현시대의 중년.

오오가와라 사나에



타이조의 아내. 주부로서는 탁월한 능력을 지니고 있는 현모양처. 실제나이보다도 젊어 보인다.

오오가와라 아카네



타이조의 딸. 아빠를 싫어하는 듯하다.

오오가와라 타이코우



타이조의 아들. 오토바이를 좋아하고 의리와 인정이 두텁다. 이지메를 용서지 않는 정의의 사나이.

타카다



타이조의 동기. 성실하고 근면한 애처가로서 우수한 능력을 지닌 인물.

쿠리바야시



경리부 소속이라 그런지 암산이 특기이며 애니메이션 오타쿠이기도 하다.

이시자키



타이조의 동료. 신입사원으로 상냥하고 때묻지 않은 모습을 보여준다.

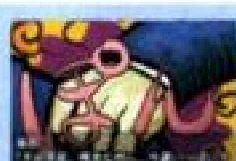
소우지



타이조의 동료. 색을 밝히는 무서운 OL(Office Lady: 사무실 여직원). 생긴 것만큼 남자들에게 인기도 좋다.

스토리도 알아보세

주인공인 '오오가와라 타이조'는 락사이(♪)사에서 24년째 근속 중인 샐러리맨. 게임은 그가 해고된 사실을 들으면서 시작된다. 돌연 튀어나온 해고통지에 동요를 감추지 못하는 타이조. 더구나 가족들도 그를 격려해주거나 상냥하게 감싸주지 않는다. 벼랑에 몰린 그는 급기야 회사에 보복을 결심하게 되는데. 한달 후 그의 손에 들려져있는 폭탄은 세상에게 버림받은 자신의 마지막 저항이라고 보아도 무방할 것이다. 그러나 하늘의 뜻인지는 모르지만 폭파시킬 생각으로 찾아간 회사에는 한발 앞서 정체불명의 테러리스트들이 점령하고 있었다. 과연 그 테러리스트들의 정체는? 그리고 타이조의 미래는 어떻게 전개될 것인가?



▲ 어느 날 불현듯 떨어진 사직선고!!



▲ 부장에게 사정을 해보지만 통할 리 없다



▲ 위로를 받아도 자신만 비참해질 뿐



▲ 열 받은 샐러리맨의 복수를 보여주마



▲ 테러리스트집단의 정체는? 샐러리맨의 복장에 동물가면이라…



■ 제작사	남코
■ 장르	RPG
■ 발매일	미정
■ 발매가	미정

2교대 노동이라고나 할까?

카무라이(神來)



남코가 제작하는 최초의 왜색 RPG. 신과 인간의 입장이 교차되는 이야기를 담은 카무라이를 구입할 사람을 예상해 보자. 우선 「마크로스」와 「마리오네트 제너레이션」으로 유명한 '미키모토 하루히코'의 팬, 오렌지로드의 각본을 맡았던 '테라다 겐지'의 신도들, 테일즈 시리즈로 남코를 신뢰하는 사람들, RPG라면 무턱대고 사는 RPG매니아, 그리고 그들과 친한 사람 등. 단, 이 말대로만 된다면 백 만개쯤 안 팔릴 게임은 하나도 없을 것이라는 사실에 주의하길.

이 게임의 특징을 말하라면 '컷백 스크립트(CUTBACK SCRIPT) 시스템', '윌(WILL) 시스템', '마인드(MIND) 시스템'을 들 수 있다. '컷백 스크립트 시스템'이란 두 명의 주인공을 이용한 내용 전개 방식인데, 그 장면이 발표되어 여기에 공개해 놓는다. 그리고 인물들의 상성도도 실어놓았으니 한번 살펴보시길.

왠지 어려워 보이는 컷백 스크립트 시스템

듣기에는 왠지 어려울 것 같아 그냥 페이지를 넘겨버릴지도 모르는 컷백 스크립트 시스템. 하지만 별거 아닌 시스템이기도 하다. 두 명의 주인공이 스토리를 진행해 갈 때 각 인물들의 이야기가 번갈아 가면서 이어져 나가는 것이 바로 이 시스템이다. 일단 거기에 따라 절대악과 절대선의 개념은 없을 것이라 예상되며 그대는 삼인칭의 시점으로 게임을 플레이하게 될 것이다. 이 세계의 실태는 그대가 판단하기에 달려있다.

1. 후시(不死) 파트



생명의 신왕은 후시에게 어둠의 나라에 나타난 대요수의 토벌을 지시한다. 하지만 후시 혼자서 싸우기에는 역시 한계가 있기 때문에 신관인 '초키카게'와 함께 가기로 하고 '문(門)이다. 달이 아니다)'의 힘을 이용하여 전이한다.

2. 카가토 파트



할머니에게서 도적단의 퇴치를 의뢰받은 카가토. 누나인 '키리하'와 함께 숲으로 간 카가토는 요수들과 처열한 싸움을 벌인다. 그 순간 언덕 방향에서 강렬한 빛이 발하고 동시에 떨어지는 바위로 인해 키리하는 위기를 맞지만 카가토의 도움으로 벗어난다.

3. 후시 파트



각국을 이동할 수 있는 문을 이용해서 어둠의 나라에 도착한 후시와 그의 부하 초키카게. 방금 카가토의 주위에 일어난 빛은 후시의 전이로 인해 일어난 빛이었다.

4. 카가토 파트



조금 전의 빛으로 인해 엄청난 힘을 감지한 카가토와 키리하. 우선 도적단을 퇴치한 뒤에 할머니에게 이 일을 보고하기로 결정한다.

5. 후시 파트



여기서 '유우'가 등장하여 후시와 함께 행동하기를 청한다. 그 후 정보수집을 위해 마을로 향한 둘은 후시를 따라 어둠의 나라로 온 '카즈라노히메'를 만나게 된다.

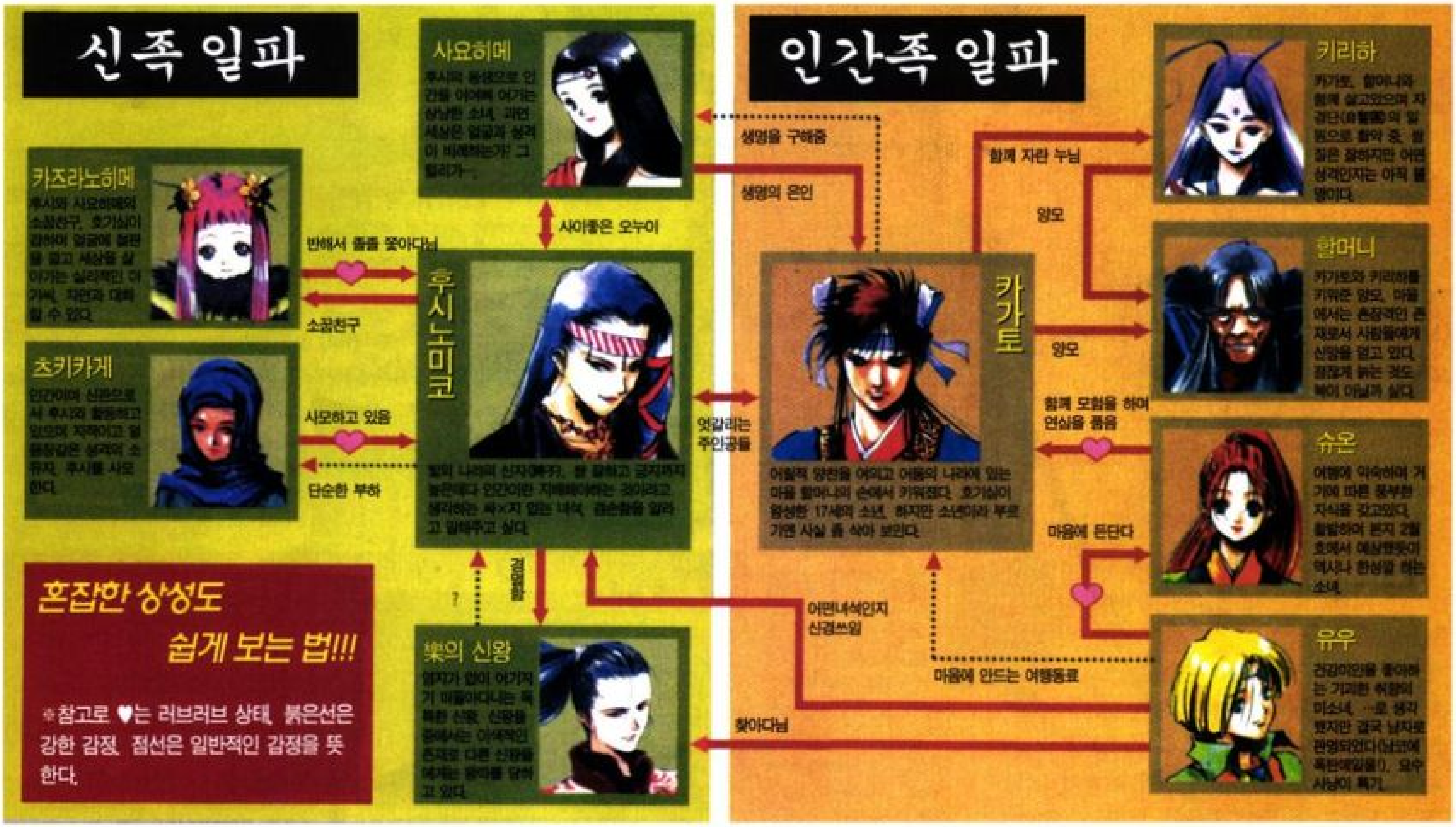
6. 카가토 파트



후시가 여러 사람들을 만나고 있을 동안 카가토 쪽에서는 대핀치에 몰려있다. 드디어 여기에서 슈온과의 만남이 이루어진다.

PlayStation

인물상성도



신위(神威)의 진의(眞意)는?

신만이 쓸 수 있다는 불평등적인 마법능력. 그것이 신위이다. 신들은 이 신위를 이용하여 인간을 구하기도 해치기도 한다는데, 어쨌든 그 종류는 생명(命), 땅(地), 물(水), 불(火), 빛(光), 바람(風) 등의 6가지이며 신위 자체를 아이템처럼 이용할 수 있다고 하는데 구체적인 방법은 확실히 밝혀진 바가 없다. 일단 공개된 세 종류의 마법을 보아두길.

레투



▲ 광탄이 바운드해서 적을 직격

아프랄



▲ 바람 계통의 신위, 거대한 소용돌이가 적을 강타

세프티



▲ 전투 중에 동료를 회복해주면 호감도가 올라간다. 생명(회복)계통의 신위



▲ 폴리곤으로 처리되어 시점변환이 자유롭다



▲ 전투 때라고 예외는 아니다. …시점이동이 된다는 말이다



▲ 세심하게 신경썼다는 걸 알 수 있다



멀티 플랫폼… 일까…?

블랙 매트릭스 +(크로스)



■ 제작사	NEC 인터채널
■ 장르	S·RPG
■ 발매일	미정
■ 발매가	미정

예전 SS로 초회 생산분만 찍어낸다고 발표하여, 일본에서 한때 프리미엄이 붙어서 판매될 정도로 인기있는 소프트 「블랙 매트릭스」. 하지만 NEC는 팬들의 요구라며 재판작업에 들어갔고, 결국 기본 5만개에서 재판 5만개를 더해 10만개의 판매를 기록했었다. 작년에는 DC로 업그레이드 버전인 「블랙 매트릭스 AD」가 발매되었고, 이번에는 거기에 크로스란 이름을 덧붙이고 PS로 이식된다. PS만을 가지고 있어 매트릭스를 하고싶어도 할 수 없었던 사람들은 기뻐하라. 그러나 이 게임 때문에 PS에서 SS로 교환을 감행했던 사람들이라면 다시 바꿔라, 빨리!!

선과 악의 가치관이 바뀐 세계. 그곳에서는 우리들이 알고있는 진실과는 반대되는 것이 찬미를 받고, 그렇지 못한 것은 대죄로 여겨진다. 다른 세계에 사는 두 개의 종족. 하얀 날개를 가진 인간은 노예 취급을 받고, 검은 날개를 가진 자들은 하얀 날개의 인간을 노예로 부리며 살아갈 수 있다. 그리고 하얀 날개를 가진 주인공을 사랑하게 되는 검은 날개의 주인님. 그것은 대죄로 간주되어, 주인님은 어디론가 끌려가게 되고, 감옥에 갇히게 된 주인공은 감옥을 나와, 주인님을 구하러 가기로 한다.

기본은 DC용



▲ 전투의 난이도는 3단계. 단, 이지로 플레이 했을 때는 랭크를 받을 수 없다

PS용은 DC용 블랙 매트릭스 AD를 기본으로 하여 이식된다. 총 12장으로 구성되어 있으며, 주인님의 추가는 아직 예정에 없지만 전투의 승패와 선택문의 분기에 의해 엔딩이 변화하는 시스템은 DC용과 동일하다. 난이도도 어드밴스드, 노멀, 이지가 준비되어 있다고 한다.

PS용의 변경점

PS용은 DC용에 있던 캐릭터 애니메이션이 전부 삭제되고, 대신 미니 폴리곤 캐릭터들이 직접 열연을 펼친다. 또한 모든 맵이 오리지널로 다시 만들어진다고 한다



▶ 음성과 함께 나오던 캐릭터 컷이 없어졌다

게임의 시스템

게임은 총 12장으로 구성되고 있고, 일반 S·RPG와 마찬가지로 스토리진행 부문과 전투 부문이 있으며, 전투에서 승리하게 되면 다음 장으로 넘어가게 된다. 전투는 쿼터뷰 시점의 고저차가 있는 맵에서 전략적인 전투를 즐길 수 있으며, 전투에 참가할 동료를 선택할 수 있다. 물론 주인님 부대를 만들어 출전시키는 것도 가능하다.



▲ 여기서 스토리가 진행되며 자유전투 등을 할 수 있다



▲ 전투는 쿼터뷰에 고저차가 있어 나름대로 전략적인 전투를 즐길 수 있다

주인님 셀렉트 시스템

이 게임에 등장하는 주인님은 총 5+1(㈜)로 게임을 시작하기 전에 한 명의 주인님을 선택할 수 있고, 자신이 선택한 주인님은 게임의 히로인으로 스토리가 진행되게 된다. 물론 엔딩도 각 주인님마다 준비되어 있고, 나머지 주인님들은 게임의 진행 시에 주인공의 서포트로서 등장하게 된다.

등장 주인님



도미나

온화한 성격에 주인공을 다정하게 대해 준다. 흔히 말하는 아가씨 타입으로 신분관계를 그다지 신경쓰지 않는 정통파 올라운드 히로인!



크레쥬

옷컷에 보이시. 더 이상 할말없다.



미세트

언제나 봉제인형을 들고 다니며, 이해할 수 없는 말을 종종 해대는 주인님. 나이에 비해 짙은 화장, 건방진 성격 등을 가지고 있지만 미세트도 그녀 나름대로 주인공을 배려해 준다.



프라하

생긴 것 그대로 전형적인 여왕님 타입의 주인공. 차가운 말투에 주종관계(主從關係)가 확실한 것 같지만 그 속에는 주인공을 배려하는 마음이 숨겨져 있다는 것을 알 수 있다. 채찍이 매력적~?



프리카

머리에 롤빵 두개…. 이것만 봐도 더 이상의 설명이 필요없다. 주인님을 오빠라 부른다. 하지만 상황에 따라서는 자신의 주관을 확실히 하는 성격으로 프라하와는 전반적으로 반대된다고 볼 수 있는 캐릭터.



■ 제작사	캡콤
■ 장르	RPG
■ 발매일	4월
■ 발매가	5,800엔

PlayStation

멀티사이드 스토리 시스템인가? 나도 멀티가 좋… 「투하트」의 멀티와는 다른 거라고?

브레스 오브 파이어 Ⅳ



4월 예정으로 흐릿하게 윤곽이 드러난 「브레스 오브 파이어 4」. 놀랍게도 단순한 전설적 인물이라고만 생각되었던 포울이 또 한 명의 주인공이었다니…. 깨끗한 그래픽만이 아니라 대담한 스토리까지도 보여주려는 것이었나? 매력적인 주인공이 더블로 펼쳐나가는 각각의 연관성 깊은 스토리에 대하여 알아보면서 요즘 유행하는 멀티사이드 스토리에 대해 논의해 보는 건 어떨까? 과연 이대로 좋은 것인가?

브레스 오브 파이어 Ⅳ에서는 '빛과 어둠'으로 상반된 류와 포울이 평행한 시간의 흐름 속에서 스토리를 전개시켜 나간다. 누구를 주인공으로 선택할 것인가에 따라서 게임이 진행되는 방향이 달라지게 되는데, 일단 류의 경우는 동대륙, 포울의 경우는 서대륙에서 시작하게 된다. 이들 두 주인공이 왠지 필연적으로 마주치리라 예상되는 이 이야기 속으로 들어가 보면 영원히 헤어나지 못할 수도 있으니 조심할 것. 이야기 속에서 억지로 나오는 사람은… 혼내주겠다.



◀ 월드맵의 이동은 커맨드로 이루어질 듯

▼ 류의 경우엔 동료들과 함께 밝은 모험이…





▲ 그러나, 최강의 황제 포울에겐 동료란 무의미한 것인가?

한줄기 빛, 류의 모험은 어떻게 진행되는가?



▲ 인생의 명(明)을 투영(透映)하는 자, 건실하게도 생긴 류

동대륙의 사막지대에서 의식을 잃고 쓰러져있는 류를 구출해 주는 왕녀 니나. 류의 신원에 대해서 아직까지 확실하게 밝혀진 것이 없지만, 우리는 지금까지의 정보를 통해 그가 용안(龍眼)을 가지고 태어난 자라는 사실은 알고있다. 빛을 의미하는 류는 여러 동료들과 함께 따뜻하고 즐거운 모험을 하는 도중 그가 가진 신비한 힘을 자각하지 않을까?



◀ 그녀와의 만남이 행복의 시작? 아니면 불행의 시작?



▶ 뜨거운 용암 굴에서도 동료들만 있으면 걱정 없다. "아휴, 날개 탄다. 자리 바꿔!!"

이동수단은 튼튼한 두 다리면 되지?

이동을 위해 이런저런 이동수단을 이용하게 될까? 현재까지 공개된 것은 하나도 없다. 사진에 잠시 내비치는 파손된 글라이더… 라도 수리가 가능할지도. 지금까지의 시리즈를 봐서도 탈것은 있을 텐데, 과연 무엇을 타게 될까? …이왕이면 선물 대잔치의 플스2를 타자.



◀ "이거라도 탈까, 나의 소중한 친구들이여." "허허, …자네 혼자 죽게나…."

어둠에서 부활한 황제, 포울의 미래

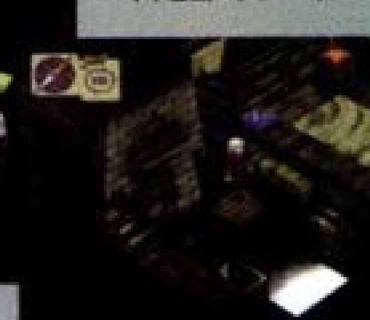


◀ 인생의 암(暗)을 투영하는 자, 카리스마와 냉혈이 느껴지는 포울

제국의 시조이자 초대황제, 게다가 또 하나의 주인공이라는 것이 밝혀진 포울. 먼 옛날 베날레스, 아니 켄시로(국내명 타이거, 라이거, 권실호) 급의 엄청난 능력을 사용해 서대륙 일대를 통일한다. 그리고 빈틈없이 부활의 예고를 하고는 사나이 울프(前 본지 객원기자)처럼 잠적해버리는데…. 그의 이야기는 서대륙의 어떤 유적에서 부활을 하며 시작된다. 외모로는 대충 20대로 보여지지만 확실한 그의 나이는 밝혀진 바 없고 계산하기도 힘들다. 포울이 잠들어있던 동안, 포울 제국에서는 당연히 조상인 그를 숭배해 왔으며 그가 부활할 때에 맞춰 제국조직의 멤버들은 다시 그를 기다리고 있었다. 그러나 어떻게 된 영문인지 제국군은 그를 적대시하는데…. 그가 잠들어 있던 동안 제국의 수뇌부에서 국고라도 빼돌린 것인가, 아니면 그의 능력을 너무나 두려워한 나머지 자신의 입지가 불안하여? 어쩔 수 없이 그는 황제에서 도망자의 신세로 전락하고 만다.

◀ 차갑고도 강한 이미지, 게다가 은발, 세피로스냐?!





▶ 낭인의 길은 멀고도 힘들어



▲ 그가 믿을 수 있는 사람은 없다. 오직 충실한 그의 부하, 멍멍이(가칭)뿐



▲ 마중 나왔습니다, 죽어주시길…!!



■ 제작사	반프레스토
■ 장르	S·RPG
■ 발매일	봄
■ 발매가	6,800엔 (한정판 9,800엔)

슈퍼연기대전으로 거듭났다

슈퍼로봇대전 α



계속되는 발매연기로 팬들의 기대와 실망을 동시에 주고있는 「슈퍼로봇대전 α」. 화면의 쿠와트로도 늦다고 투덜거리고 있다. 하지만 그만큼 공개되는 것이 많아 공략집의 필요성이 없어질지도 모른다(!)는 장점도 있으니…. 이번에 새로 공개된 것은 슈퍼로봇대전 α에서 약체유닛을 활용할 수 있는 새로운 요소. 이 번호에서는 그 약체유닛의 활용법과 게임에 등장하는 로봇들의 연속동작 사진을 살펴보는 시간을 가졌으니 최선을 다해 감상해보도록 하자. 발매연기의 분노를 사진으로나마 풀어보자는 얘기다.

슈퍼로봇대전 α의 최대특징이라고 한다면 로봇의 액션과 원작과의 조화, 간편한 플레이 감각이라고 할 수 있다. 일단 전투 데모화면과 새롭게 추가된 시스템을 살펴보며 봄을 기다리자. 포근한 봄내음과 함께 우리를 방문할 로봇대전을 위해서….



◀ 잃어버린 맵에도 봄은 오는가





살아남기 위한 진화

슈퍼로봇대전 α의 플레이 감각을 좀더 신선하게 해줄 시스템, 약체유닛 활용법. 사실 지금까지의 시리즈에서는 주연급 유닛 이외의 조연들은 보스의 일격에 사망하는 게 당연한 일이었다. 따라서 강한 유닛은 계속 성장하고 약한 유닛은 역사의 뒤편으로 묻혀버리는 악순환이 반복되어 약한 유닛을 좋아하는 팬들을 분노케 했는데…. 그러나 이제부터는 유닛 능력이 변경되어 걱정이 줄어들게 된다. 예를 들어 소형기체의 경우, 다른 기체에 비해 회피확률이 월등하게 높아져 그만큼 살아남을 수 있는 가능성도 많아진다는 것이다.



◀ 이제는 유닛 선택에 망설일 필요가 없다. 봄, 출격합니다!!

필살기의 연출을 공개!

지금껏 발매되었던 전작들에 비교해서 최고수준의 깔끔한 그래픽과 멋진 연출을 보여주는 전투신. 이번부터는 전투신의 ON/OFF를 결정할 수 있어 별로 보고싶지 않은 사람이나 로딩을 못 견디는 사람이라면 OFF기능을 사용해 전투데모를 보지 않고도 게임을 즐길 수 있다. 전에도 언급했듯이 원작에서 보여준 동작을 전투데모로 사용하는 '컷인 시스템'은 이 스킵(SKIP: 건너뛰는)기능을 사용하고 싶지 않을 정도로 돋보인다. 친절하시게도 게임이 나오기 전에 미리 감상할 기회를 제공한다.

● 콤바트라 V

강력한 파워를 자랑하는 콤바트라 V의 필살기 '초전자 스핀'. 이번 α에서도 무시무시한 위력으로 적들을 분쇄한다. 빙글빙글 돌아가며….

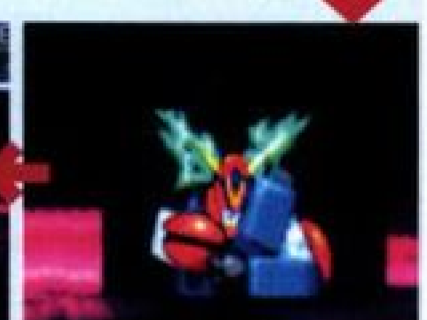




▲ 전류를 빼내어



▲ 적에게 방출



▲ 요상한 도발을 한번 해주고



◀ '초덴시! 수피이이이인!'으로 초박살

● 사이버스터

조종사인 마사키가 방향치라는 것을 제외하고는 나무랄 데가 없는 마장기신([illegible]) 사이버스터. 그 녀석의 필살기인 '아카식 버스터'는 방향치인 마사키와는 관계없이 멋진 연출을 보여준다. 방향치, 방향치, 마사키는 방향치.





▲ 끔찍한 검을 꺼내



▲ 끔찍한 마법진을 그리자



▲ 뚜뚯한 완성후 '사이버드'로 변신



▲ 아, 근데 뜨겁잖나



▲ "아이아카식쿠!! 바스타이아아!!"



마츠모토 레이지 완전 감수

코스모워리어 제로(零)



제작사	타이토
장르	액션
발매일	봄
발매가	미정

타이토에서 새롭게 선보이는 이 게임은 「은하철도 999」, 「캡틴 하록」, 「천년여왕」 등의 작품을 남긴 만화계의 거장 '마츠모토 레이지'가 직접 감수한 액션 게임이다. 일단 눈에 띄는 최대의 매력은 그 옛날 주인공들의 젊은시절 모습을 플레이할 수 있다는 것. 기본은 3D 액션이지만 액션성과 캐릭터성. 둘 중 어느 것으로 승부하는 게임일지 기대를 해 봐야겠지? 한 가지 생각할 것은 '반씨'나 '아리×'가 아니라 믿음직한 '타이토'가 제작한다는 것이다!!

게임은 '대우주 서사시'와 '대결투'의 두가지 모드로 구성된다. 대결투는 프리배틀 형식의 대전을 즐길 수 있으며(단, 게임은 1인용이다), 서사시 모드는 캐릭터별의 스토리를 즐길 수 있는 시나리오 모드라고 할 수 있다. 게임의 분위기는 아래와 같음. 움직이고 싶은 맛이 느껴지는가?



▲ 상대를 때렸더니 문자가 출현. 의미는 무엇일까?



▲ 아이템이 등장. 대결투 모드에서는 등장하지 않는다



▲ 분위기는 충분. 실제적인 박력은 어느 정도일까?

COSMOWARRIOR ZERO

8인의 주인공을 소개

과거 어떤 타이틀에 등장했는가 머리 속에 지긋이 떠올려보자. 세월은 많이 지났지만….



워리어스 제로

제목에도 붙어있듯이 이 게임의 주인공이다. 미래타입으로 디자인 된 남부 14년식(통칭 자살 권총)을 무기로 사용한다. 하록과는 옛날 전우였으며 현재는 하록의 목숨을 노리는 지구연방군의 사령관(레벨이 아니!). 기계인간에게 고용된 현실에 의문을 품고 있다.

그레이트 사무라이 토치로

총 실력은 형편없지만 칼 솜씨는 달인의 경지에 이른 인물이다. 엔지니어로서의 실력도 뛰어나며 꿈의 알카디아호도 그의 작품. 에메랄다스의 연인이다. 생긴 걸로 사람 판단하지 말 것.

영 하록

젊은 시절이라 아직은 언대가 없다. 비단 「캡틴 하록」뿐이 아닌 다른 작품에도 많이 출연하여 얼굴이 많이 팔린 인물. 젊든 늙었든 코스모 드래군은 건재.

레 미르비아나

바운티 헌터. 대범한 성격에 애주가에 성격까지 더럽다는 3박자가 딱딱 떨어지는 여성이다. 무기는 코스모 웨스턴 건. 전형적인 우주 건맨… 이지만 복장은 조금 벗어나 있다.



헬마티아

금속인간 메타노로이드 최강의 전사. '우주 쿠노이치'로서 그녀의 가슴에 붙어있는 수리검(?)이 그것을 나타내주고 있다. 인간 세계의 정보 수집을 위해 어둠의 길을 걷는 여성.

헤비 그레네이더

피로 물든 전장에서 밖에 살아가지 못하는 데다 융통성마저 부족한 전사. 현재는 용병으로 강력한 플라즈마 라이플을 애용한다.

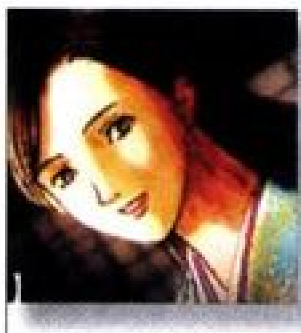
배틀 애너라이저

통칭 배틀라이저. 우주전함 야마토를 찾아 여행하고 있는 전투용 애너라이저로 체내에 각종 무기를 장비하고 있다.

레이디 에메랄다스

'얼음같은 여성', '마녀' 등의 별명을 지닌 여해적. 중력검과 핸드 그레네이드를 사용한다. 레이지의 여성 캐릭터 중 '메텔'과 더불어 임팩트가 강했던 캐릭터.

COSMOWARRIOR ZERO



제작사	아스믹 에이스 엔터테인먼트
장르	S·RPG
발매일	미정
발매가	미정

본격파 시뮬레이션+ ETC…?

동경마인학원 외법첩 (東京魔人學園 外法帖)



조용히 발매되어 일본에서는 상당한 존재감을 자랑한「동경마인학원 검풍첩」의 후속작,「외법첩」이 발매된다. 동경마인학원 시리즈는「농기담」과「검풍첩」을 합쳐서 밀리언셀러를 기록했었던 인기작품이다. 에도와 현대가 어우러진 배경과 멋들어진 캐릭터 디자인에서 느껴지는 매력은 누구나 인정을 할만한 것이다. 그리고 배경그래픽은 실제의 거리를 촬영하여 합성하는 등 여러모로 신경을 쓴 것도 볼 수 있다.… 그게 신경쓰지 않은 것이라 한다면 그럴지도.



때는 막말. 에도의 마을은 유신에 의해 술렁이고 있었고, 용맥(龍脈)이라는 힘이 혼란해져감에 따라 모습이 점점 변질되어 가고 있었다. 마을에는 매일같이 도깨비불이 나타나고 무덤에서는 시체들이 부활하고 있었다. 삼라만상(森羅万象)을 관리한다는 용맥. 그 힘을 얻기 위한 열쇠인 '보살안(菩薩眼)'의 여자를 둘러싸고, 주법도시 에도를 무대로 사투의 막이 열리려 하고 있다. 그 뒷이야기를 기대하는 그대의 침 삼키는 소리가 들린다.

디스크 3장의 대용량

외법첩은 전작에 등장했던 캐릭터들의 선조시대인 막말을 무대로 이야기가 전개되며, 디스크의 용량은 시리즈 최대(라고 해봤자 농기담까지 모두 합쳐 3개)인 3장으로 구성된다. 하나의 스토리를 '도쿠가와' 편과 '귀도중' 편으로 각각 즐길 수 있다. 그리고 두 시나리오를 모두 클리어하면 이야기의 결말이 그려지는 새로운 스토리를 플레이할 수 있게 된다. 요즘은 멀티 사이드 스토리가 유행인가…?

외법첩의 새로운 요소



▲ 속성이 같은 캐릭터는 처음부터 호의적으로 나온다

◐ 음양 레벨

주인공에게는 음양 레벨이라 불리는 패러미터가 설정되어 있다. 이것은 대화할 때 감정입력과 선택문에 의해 '0~999' 사이에서 변동하며 높을 경우에는 주인공의 속성이 양(陽), 낮을 경우에는 음(陰)으로 표시된다. 또한 동료 캐릭터에게도 음과 양의 속성이 설정되어 있고 주인공과 같은 속성의 캐릭터는 동료로 쉽게 꼬실 수 있다.



▲ 전작의 구교사는 지하 6만 층 이상의 광대한 던전(간단히 무한 던전…)이었지만 이번에는…

◐ 수행단련

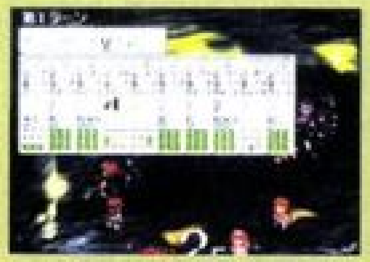
수행은 전작의 구교사에 해당하는 것. 적과 싸워 경험치를 쌓고, 덤으로 아이템까지 모을 수 있다. 이번에는 전 3종류의 던전 중 하나를 선택할 수 있으며, 각화 인터벌에서 시행하는 '단련'에 따라 캐릭터의 공격력과 방어력 등의 능력이 상승하는 것이다.



▲ 레어 아이템을 모으는 것이 또 다른 재미가 될지도…

◐ 아이템 교환

아이템의 매매는 전작에서와 같지만 외법첩의 새로운 요소로 매장의 상품과 소지 아이템을 교환하는 것이 가능해졌다. 그 중에는 여기서만 얻을 수 있는 레어 아이템도 존재한다.



▲ 기 레벨이 10이 되면 소비행동력이 감소하는 등의 특전도 있다!

◐ 기 레벨

기(氣)의 커다란 변경점이라 한다면 공격계에서 레벨 개념이 존재한다는 것. 각각의 기는 5회 사용할 때마다 레벨이 1씩 올라가며 최대 10까지 상승한다. 더구나 그 효과가 대폭적으로 변경되어 색다른 충격을 주고있다. 또한 전작과는 기의 습득방법이 달라진 것도 특징. 기는 일정한 횟수에 도달하면 새로운 종류를 얻을 수 있고 특수한 아이템을 사용하여 얻는 방법도 있다. 그 외 특정 조건으로만 사용할 수 있는 기 등도 존재한다.



▲ 식신을 잘만 사용하면 전투를 손쉽게 끝낼 수도 있다

◐ 식신

식신(式神)은 간단히 말해 소환마법 같은 것으로 공격과 회복 등 전투에서 다양한 효과를 발휘해 준다. 어드벤처 파트에서 일어나는 이벤트 등에서 입수하는 것이 가능하고, 캐릭터에게 장비할 수 있다. 단, 식신은 전투 중 한번만 사용할 수 있으니 사용에 신중을 기해야 한다. 또한 식신과 아이템을 합성하면 능력이 상승한다. 뿐만 아니라 합성 시에 특정한 조건을 만족시키면 다른 모습으로 변이(變異)하는 경우도 있다. 무신의 형상은 전부 256종류이며, 그 능력도 천차만별. 전투에서는 식신을 어떻게 성장시키는가가 중요하다.



게임의 흐름을 소개

· 어드벤처 모드 ·

캐릭터와의 대화를 중심으로 진행한다. 선택기와 감정입력 등에 의해 대화의 내용전개가 변화한다. 감정에는 애(愛), 우(友), 노(怒), 비(悲) 등 총 9종류가 있다.



▲ 감정이입 시스템에 의해 자유도 높은 대화를 즐길 수 있다

· 편성 인터벌 ·

출격멤버의 결정과 캐릭터의 장비변경, 아이템의 구입과 세이브 등 다양한 커맨드를 실행할 수 있다. 여기서 전투에 들어가기 전에 점검을 해두자. 안 그러면 다친다.



▲ 장비점검 등을 할 수 있다. 물론 세이브 하는 것도 잊지 말자

· 시뮬레이션 파트 ·

전투는 아군과 적이 교대로 행동하는 턴제로 진행된다. 각 캐릭터에게는 행동력이 설정되어 있고 이것을 소비해서 이동과 공격 등의 커맨드를 실행할 수 있다.



▲ 모 게임처럼 어리버리가 아닌 본격적인 시뮬레이션 파트이다

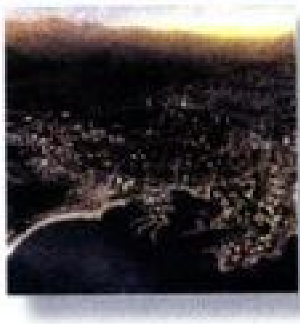
· 각화 인터벌 ·

전투를 끝내고 어드벤처 파트가 종료한 뒤에 삽입된다. 편성 인터벌과는 달리 캐릭터끼리의 대화와 '단련' 등의 특수 커맨드를 실행할 수 있다.



▲ 모든 동료와 회화를 할 수 있다

PlayStation



제작사	아틀러스
장르	RPG
발매일	여름
발매가	6,800엔



페르소나 2 -벌-

전작 「페르소나 2 -죄-(이하 죄)」의 완결편에 해당하는 「페르소나 2 -벌-(이하 벌)」. 제작사 측에서는 '전작의 엔딩에서 이어지는 패러렐 월드(같은 인물과 배경을 가지지만 다른 내용의 이야기가 펼쳐지는 세계관을 말한다)라고도 할 수 있다'라며 굉장히 애매모호하게 말을 돌리는데…. 주인공을 포함한 등장인물, 그리고 그들이 이번 작에서는 어떤 모습을 보일지 정말 기대가 되지 않을 수 없다. 우선 '친숙한 캐릭터의 새로운 이야기'가 펼쳐질 「벌」의 인물들을 중심으로 살펴보기로 하자. 뭐, 별로 아름답다고 할만한 미인들은 아니지만 말이다.

"전작인 「죄」는 시스템 면에서든, 내용 면에서든 뛰어난 수작이었다고 자신있게 말할 수 있었습니다. 사실 전작인 「죄」에서는 스토리가 확실히 종결지어지고 후속작에 대한 아무런 암시도 없었기 때문에 이번에 「벌」이 나오리라고는 생각도 못했는데요. 「벌」에서는 소환술을 사용할 때 제발 후딱후딱 좀 넘어갔으면 바랄 것이 없겠는데…." 이상은 「죄」를 공략했던 'Dr. M'의 특별 코멘트이다. 그의 말에 따라 생각해 보면 '죄와 벌'이라는 문학작품과는 아무런 상관이 없다는 말이 되며, 아틀러스는 인기시리즈이니까 그냥 또 한번 발매하고 싶은 것일지도….

한 번 더 나오는 그리운 장소들

전작에서 나왔던 장소들도 그대로 등장하고 있다. 혹시나 이 게임이 플스2로 등장하는 거라 착각해서 커다란 그래픽 향상을 기대했던 사람들은… 쬐끔만 실망하도록. 설마 아틀러스는 제작을 쉽게 하기 위해 같은 인물들을? 호, 혹시 새로운 우려먹기인가?



▲ 마야가 일하고 있는 출판사. 소재지도 전작과 동일



▲ 전작에도 있었던 인터넷 카페



▲ 하수도 처리시설. 드디어 여신전생 시리즈답게 음침한 곳이 등장하였다



▲ 타츠야가 다니는 학교. 왠지 여신전생 계열의 게임에서는 학교의 출현 비중이 높다

한 번 더 나오는 이번의 주역들



아마노 마야

전작의 히로인으로 나이는 23세. 전작에서도 용부의 하트마크로 시선을 끌었던 마야는 이번 작품에서 주인공으로 전격 발탁되었다(엄마, 나 주인공 먹었어!!). 키스메트 출판사에서 일하고 있으며 젊은이들을 타겟으로 한 정보지, '크레스트'의 취재 기자이다. 최근에 만났던 초면의 소년에게 자신도 모르게 '데자뷰의 소년'이라 부른 사실에 대해 고민 중이다. '데자뷰'란 꿈에서 본 것이 이후 현실로 나타난 것을 뜻하는데…. 마야는 타츠야를 꿈에서 먼저 만났었던 것인가? …개꿈이군.



스오우 타츠야

방년 18세의 소년(이 말의 모순을 아는 사람은… 칭찬을 해주지). 「-죄-」에서는 주인공이었지만 마야에게 그 자리를 넘겨주고 내심 슬퍼하고 있다(엄마, 나 주인공 뺏겼어!!). 이번에는 어떤 역할로 등장할지는 아직 미정. 마야에게 앞에서 말한 괴상한 호칭으로 불리고 있다.



스오우 카츠야

강력반에 근무하는 형사로서 타츠야의 형. 나이는 7살 더 많다. 머리도 좋고 행동력도 뛰어나고 마음 깊은 곳에서부터 범죄를 증오하는 순수한 정의감까지 완벽하게 갖추고 있다. 게다가 생긴 것만큼 실력도 뛰어난 엘리트 형사.



세리자와 우라라

미인인 듯 하지만 사실은 화장발. 점보기를 무진장 좋아하는데, 그 이유는 극도로 나쁜 남자 운에 기인한다고 한다. 마야와는 친한 친구이며 고등학교 때부터 알고 지내온 사이이다. 현재는 마야와 동거하고 있으며 나이는 1살 많다.



파오후

'도청 버스터'라는 직업을 가지고 있으며, 전작에서는 정보통으로 활약했던 수수께끼의 인물. 정보 수집용 홈페이지를 운영하고 있으며 이번에는 동료 캐릭터로 진급했다.



■ 제작사	코나미
■ 장르	음악게임
■ 발매일	5월 18일
■ 발매가	미정

통금시간 걱정말고 아낌없이 즐겨보세

댄스 댄스 레볼루션 3rd MIX(가칭)



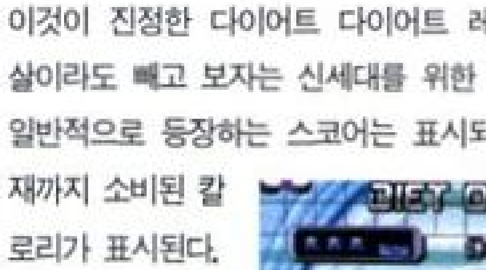
현재 아케이드에서 가동중인 「DDR 서드」가 드디어 가정용으로 이식된다. 다행스럽게도 플스2가 아닌 플스로 발매되니 국내 유저들도 부담감을 가질 필요없이 가볍게 즐길 수 있을 듯하다. 50곡 이상의 수록곡을 지니고 있어서인지 어펜드 디스크가 아니라는 점도 주목되어 지는데. 그리고 어찌하여 타이틀에 가칭이라는 토를 달고 있는 것일까? 알 수 없는 사실에 집착해 봐야 소용없으니 게임화면을 보며 열심히 기대하는 것이 정신건강에 좋을 듯하다.

오락실의 「킹오파」, 「철권」, 「버추어파이터」를 모르는 사람은 있어도 DDR을 모르는 사람은 아마 없으리라 생각된다. 여러 유사게임을 수없이 생산시키고 오락실을 댄스실처럼 만들어주어 음악의 무서움을 널리 알린 댄스게임의 원조가 바로 이것. 그 게임이 어느덧 서드까지 잘도 질주해왔으며 결국은 전작들과 같은 전철을 밟아 플스까지 도달하게 되었다. 자, 왠지 무디어 보이는 폴리곤 그래픽을 보면서 달력에다 ×를 표시해 나가자. 발매되는 그날을 위해!!!

아케이드에서는 찾아볼 수 없는 모드

유니즌 모드

플스판 서드에서 새로 추가된 모드. 하나의 족보를 두 명이 협력해서 플레이할 수 있게 화살표가 이인분으로 나눠져서 출현하는 러브러브 모드이다. 물론 어려워서 나눈 건 아닐테고 둘이 찰싹 붙어서 부르스라도 춰보라는 것인가? …중년층을 겨냥한 카바레 카바레 레볼루션?



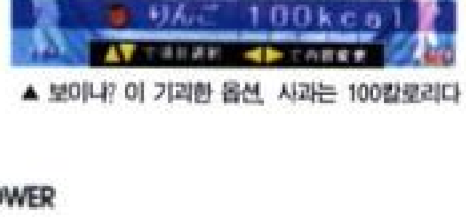
◀ 1P는 파란색, 2P는 빨간색, 노란색은 둘 다 밟아라



▶ 족보부터 심상찮다

다이어트 모드

이것이 진정한 다이어트 다이어트 레볼루션. 0.1kg의 살이라도 빼고 보자는 신세대를 위한 모드도 등장했다. 일반적으로 등장하는 스코어는 표시되지 않는 대신 현재까지 소비된 칼로리가 표시된다. 메뉴에서는 현재 체중과 목표에 맞춰 칼로리 소비량을 조절할 수 있게 해놓았다. 실제로 살이 빠지는 것은 둘째치고 이 겉멋에 속지 않을 사람 그 누가 있으랴!!



▲ 보이냐? 이 기괴한 옵션. 사과는 100칼로리다



▲ 잘빠진 아가씨들이 앞에서 약올리는데 한번 안 추겠다고?



▲ 칼로리가 빠져나가는 소리가 들리나?

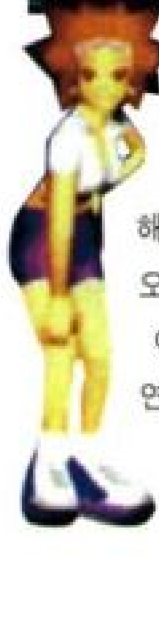




▲ 걱정 마시라. 곡의 템포조절도 가능하다



◀ 미치겠구만. 누구 영양사 시험 보나?



에디트 모드

역시나 준비되어 있는 에디트 모드. 시도해본 사람이 얼마나 되는지 모르지만 전작처럼 오리지널 스텝을 만들어서 즐길 수 있다. 일본에서는 메모리카드를 이용하여 아케이드와의 연동이 있었지만 한국 아케이드에서는 꿈도 못 꿀 테니 갤러리의 망상보다 자기만족에 전념하는 편이 삶에 보탬이 될 것이다.

댄싱팀 인터뷰, 최초공개!!



소울 익스프레스

볼드

저는 댄서이기 이전에 디자이너입니다. 그리고 본명은 비밀이지만… 예, 지금 쓰는 이름은 뭐냐고요? 예전 제가 글씨체를 개발했던 것이 있습니다. 세상사람들은 그걸 볼드체(두꺼운 글씨체)라고 부르더군요. 그게 어느덧 별명이 되어있었을 뿐입니다. 뭐, 어쨌든 댄스계의 제왕 '아후로'님을 목표로 하여 댄스를 열심히 수련하고 있습니다.

트레이시

댄스계의 여왕, '자넷' 아시죠? 사실 그녀는 제 사촌이랍니다. 그녀나 제가 가죽옷을 애용하는 것도 같은 핏줄이라 그런가 봐요. 굽 높은 부츠를 신고 어떻게 춤을 추냐고 걱정하는 사람도 있지만 전혀 힘들지 않아요. 그리고 제가 미니를 입고 있어서 음흉한 카메라맨이 각도를 교묘하게 연출할 때 약간 보인다네요. 근데 그걸 팟팬티라고 비난하는 사람이 있대요. 참나, 도대체 나를 어떤 눈으로 보고 그런 소릴 지껄이는 거죠. 진실은 역사가 증명해줄 겁니다.

버닝



레이지

훗, 나의 풀 네임은 이토 레이지라고 하오. 아르바이트로 먹고살고 있소이다. 불만있소, 엉?! 사람들은 내가 신경질적이라고 '레이지같은 놈'이라고 부르고 있다더군. 하지만 요즘 알바이 영 불안해서 굶치야 죽겠소. 뭐 먹고 살지? ─훗, 다다일이나 할까?

에미

저는 토시바 에미에용. 나이는 17살이구 지금 모공업고등학교 전기과에 다니고 있답니다. 저희 집은 전파상을 하고 있으니깐 친구 수영이 다쳐면 많이많이 들러주세요. 저는 전기에 대해서는 빠삭하지만요, 컴퓨터는 얼빵 꽝이에요. 어, 자랑할만한 게 아닌데. 이거 편집되죠?

퍼핏츠:03



콘센토:03

나는 콘센트시리즈 최신작이다. 외부 파워소스를 탑재하여 장시간 파워풀하게 움직일 수 있게 되었다. 전원의 안정화도 성능향상에 일익을 담당하고 있다. 하반신이 캐터필러로 구성된 전차타입도 존재하지만 이번에는 등장하지 않았다.

데빌 무넌

'멍멍이 두건' 알지? 그 녀석의 사악한 부분이 떨어져 나온 것이 바로 나야. 우후후. 온몸에서 냉혈한 기운이 감돌지? 조심해라. 날개도 움직인단 말야. 파라, 퍼, 팍식, 신기해 하긴.

퓨쳐 패트롤



아스트로

테크노를 너무나 좋아하는 코스인 아스트로입니다. 이 코스프레는 첨단 미래의 범우주적 패션을 의미하는 것입니다. 허리띠에 장비된 총은 자랑스럽게도 제가 직접 만들었습니다. 저의 코스프레 경력은 20년 정도입니다. 이젠 코스프레도 일상화 되어 버려서 모든 걸 초월해버린 것 같습니다. 진정한 코스인이라면 코스프레의 일상화를 추구하라고 말하고 싶습니다!!

새미

저는 미국에서 왔고요, 아스트로와 의기투합하여 팀을 만들었어요. 이 코스프레는요, 원래 우주간호사가 초기의 컨셉이었거든요, 근데 처음 건 마음에 안들더라고요. 몇 번의 모델 체인지를 거쳐서 결국엔 완성했죠. 근데 너무 잘 만든 것 같아서 제 자신의 재능이 무서워요.

Coming Soon!!

PS

시뮬레이션

성계(星界)의 문장(紋章)



■반다이 비주얼 ■5월 25일 ■미정

원작소설이 애니로, 애니에서 게임으로까지 제작되는 행운의 작품. 이 「성계의 문장」이라는 해몰스러운 제목의 작품을 그대는 본적이 있는가? 역시나 손꼽을 수 있을 정도로 적은 사람만이 원작을 접했으리라 생각하고 스토리를 간단히 설명한다. '수세기에 걸친 우주개척 끝에 혹성조사를 위하여 유전자 개조기술로 태어난 종족 '아부'. 아부족은 그들의 독립을 위해 인간과 전투를 개시한다…'. 제작자 측에서는 전술 시뮬레이션 게임이라 밝히고 있지만 서비스성으로 보이는 멀티시나리오 시스템에 깊이 있는 시뮬레이션 요소를 얼마나 잘 도입시킬지는 불명이다.

어딜봐도 엉망진창 돗치메챠(ドッチメチャ)



■SCEI ■4월 27일 ■5,800엔

'돗치메챠(ドッチメチャ)'란 '어딜봐도 엉망진창(どっちもメチャクチャ)'라는 문장의 약식표현이다. 이 독특한 타이틀만큼이나 독특한 방식의 시뮬레이션이 소니에 의해 발매된다. 플레이어의 목적은 엔젤들을 소환하여 군을 결성, 라이벌의 본거지를 함락시키는 것이다. 물론 다수의 엔젤을 소환한다고 해서 낙승을 거둘 수는 없다. 5종류의 특색있는 엔젤을 잘 배치하고 필드의 진지를 차츰 넓혀가며 적진을 좁혀가야 한다. 기괴한 캐릭터와 시간의 개념, 2인 플레이, 게다가 리얼타임이라는 점이 상당한 매력으로 다가온다.

어드벤처

아득한 시공 속에서



■고에이 ■4월 6일 ■6,800엔

색다른 세계 '경(京)'에서 위풍당당, 조마조마, 은근슬쩍 사랑과 신뢰와 쌈질까지 즐기는 아가씨. 그녀를 주인공으로 삼아서 여기저기 널린 남자들을 하나씩 꼬셔보는 러브로망 판타지 어드벤처 게임 「아득한 시공 속에서」. 「안젤리크」로 남색을 즐기는 여성들(때로는 위험한 남성)을 위해 힘써주었던 고에이에서 다시 한번 그들을 위해 힘쓰고 있다. 미소녀 게임을 즐기는 여성유저가 왜 많은 것인지 의문을 품은 그대는 이 게임을 플레이함으로서 그 기분을 느껴보면 어떨까? 혹시 모른다. 자신의 새로운 일면을 발견할 수 있을지도….

유구조곡(悠久組曲)



■미디어웍스 ■봄 ■미정

「유구환상곡」을 열심히 기획하여 3까지도 만들어낸 미디어웍스에서 시리즈의 외전격인 「유구조곡」을 탄생시켰다. 유구시리즈는 육성시뮬레이션으로서 방대한 양의 이벤트 수가 장점이었지만 이번 유구조곡은 장르도 어드벤처로 일신하여 서비스성의 느낌이 약간 들기도 하는데. 장점을 묻는다면 유구학원에서 펼쳐지는 즐거운 학원생활과 가상현실을 클리어하는 방식의 독특한 수업방식이라고 말해주겠다. 물론 유구의 귀염둥이 캐릭터도 다시 등장하고 미션의 수는 200여 개에 달해 팬들을 즐겁게 해줄 듯. 팬이 있기나 하느냐고? 이 근방에 한 명 있기는 한데….

인연이라는 이름의 펜던트 -with TOY BOX 스토리즈

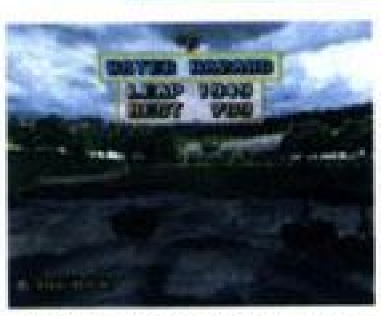


■NEC인터채널/칵테일소프트 ■4월 6일 ■6,800엔

「위드 유」의 플스 이식작. 게임은 새턴용을 기본으로 이식되며 이벤트 CG와 오마케 모드 등이 추가된다. 또한 이 게임의 구입했을 때 얻을 수 있는 가장 큰 장점으로는 PC용 「위드 유 토이박스」에 수록되어 있던 캐릭터들의 미니드라마가 들어간다. 물론 오빠동맹에서 가장 인기 있는 노에미의 미니 드라마도 들어간다. 내용은 노에미의 중학교 시절 애인이었던 축구소년 '시바자키'와의 만남과 재회를 그린 노에미편 염장 지르기 버전. 이 미니 드라마는 게임을 한번 클리어하면 즐길 수 있으며, 그밖에 로딩화면에 CG가 삽입되는 등 세밀한 곳까지 신경써가며 만들고 있다고.

기타

실황 골프마스터 2000



■코나미 ■3월 30일 ■5,800엔

코나미의 그 유명한 실황시리즈에 드디어 골프가 포함되었다. 이전부터 골프를 좋아하던 사람이든 「모두의 골프」로 처음 골프게임을 즐겼던 사람이든 만족감을 채워주는 데는 아무런 부족함이 없으리라 본다. …그 이유는 '실황'이라는 단어가 붙어있어서가 아닐까? 코나미가 자사의 히트소프트인 실황시리즈를 업고 만드는 작품이니만큼 대충 만들진 않을텐데. 현재 밝혀진 바로는 현존하는 골퍼들을 게임 내에서 그대로 사용하며 게임모드도 5종류가 준비되었다고 한다. 그리고 2명의 남, 녀 오리지널 선수가 귀엽다. …그냥 그렇다는 거다.

아크에리언에이지 -동경워즈



■블로커리/ESP ■5월25일 ■6,800엔

「아크에리언에이지」란 지난 99년 여름 '블로커리'에서 발매하여 폭발적인 인기를 모았던 트레이딩 카드게임이다(당시의 부제는 '각성한 아가씨들'). 그리고 그 카드게임을 가정용 게임으로 변환시킨 것이 바로 이것이다. 원작부터 화려하고 귀엽게 디자인한 카드가 매력적인데다가 일본은 물론 한국에서도 폭발적인 화제가 되고있는 「디지캐럿」의 캐릭터도 등장하여 주목을 받고 있다. 기본은 6각형의 헥스 시뮬레이션 형식으로 진행되며, 소녀들을 모아 '이레이저'라는 세력을 무너뜨리는 것이 목적. 물론 5인용까지 가능하니 동인스러운 게임을 좋아하고 친구가 많다면 기대해도 괜찮을 듯.

액션

PS2

X- 파이어



■EA스퀘어 ■봄 ■미정

위의 X는 '엑스'가 아니고 '크로스'라는 것을 우선 상기해두자. 캐릭터들의 너무나 서구적인 모습과 성우의 '환장(!)'적인 조화가 무척이나 매력적이었던 크로스 파이어. 제작사 측에서는, 아무리 봐도 그냥 액션이라 해도 상관없을만한 것을 '건액션슈팅'이라는 기괴하고 길디긴 장르로 사람들을 혼란시키고 있다. 일단, 게임은 4명의 멤버로 총격전을 펼치는 게 주. 각각 개성적인 능력을 보유하고 있어 동료들을 직접 지휘해가며 게임을 진행하는 것도 중요. 플스2의 인공지능을 확인할 수 있는 아주 좋은 소프트가 될 것이다. 크로스!! 파이어!! …모두 불질렀어. 홋!! 사실은 교차사격이라는 의미이다.

그래플러 야이바키바(가칭)



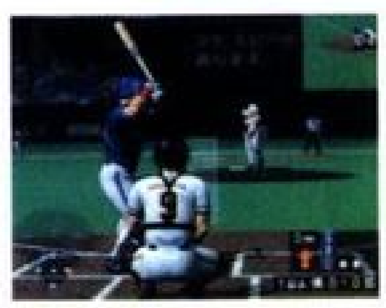
■토미 ■8월 ■6,800엔

근육질 넘치는 사나이들의 승부를 그렸으나 국내에서는 그 인지도가 극히 미비한 만화 「그래플러 송곳니」. 이 만화에는 배틀이 있고, 근육질이 있고, 팬티도 있고, 뭐, 심플타입 격투액션에 있을 건 모두다 있다고 한다. 주인공인 '한바 아이바키바'와 라이벌들과의 대혈투!!! 2000년 여름, 동 지하경기장에서 벌어지는 경기 '최대토너먼트'. 이는 무기를 제외한 보든 공격을 인정하는 무서운 경기이다. 시대적 센스마저 엽기적인 이 게임에는 너무나 개성적이며 '초형귀저리가라오빠들'도 우리를 반겨주니 얼마나 기쁜가? …결국 플스2에서도 이런 액션이 나온다는 거다.

기타

PS2

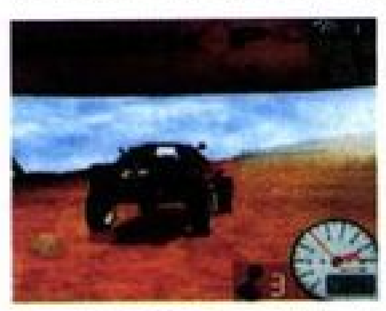
극공간 프로야구



■스퀘어 ■3월 30일 ■6,800엔

4인 멀티플레이 지원으로 알만한 사람에게는 인기를 모았었던 「초공간 프로야구」. 그리고 타이틀도 비슷한 「극공간 프로야구」. 아이, 스퀘어가 이미지니어의 개발진을 흡수해서 만든 그 속편이다!! …라고 나름대로 믿으며 기대하던 사람도 굉장히 많다. 우선 게임 시스템이나 동작, 카메라 앵글은 「초공간」과 굉장히 흡사하다. 그러나 그뿐. 현재까지 밝혀진 바로는 2인 플레이만이 가능하고 「초공간」과는 별 상관이 없다. 하지만 마치 TV를 보는 듯한 이 존재감은 많은 야구팬들의 가슴을 울릴 수 있을 것이다. 이건 절대 동영상이 아니다!!

와일드 와일드 레이싱



■이미지니어 ■봄 ■미정

거칠고도 거친 자동차 경주. 「와일드 와일드 레이싱」은 영국의 '레이지'사에 의해 물리적인 관성을 최대한 표현했다는 그 소문의 게임이다. 타이틀부터 와일드하지만 그 게임화면을 보면 더더욱 와일드함을 느낄 수 있다. 주로 다트코스를 거침없이 달리는 것이 주가 되지만 아스팔트 등의 깨끗한 도로면도 준비되어 있으니 다양한 즐거움을 줄 것이다. 리얼함을 세상에서 가장 중시여기는 서양인들이 얼마나 우리를 기쁘게 해줄지 기대치는 점점 증폭되어 간다.

오니무샤(鬼武者)



■캡콤 ■여름 ■미정

작년 4월에 플스용으로 발표되었다가, 5달 후 플스2로 변경되어 화제를 불러모았던 「오니무샤」. 「바이오해저드」타입의 진행형식을 보여주어 호감을 주는 데다 플스2의 성능까지 추가되어 여러 독자들에게도 상당한 기대를 모으고 있는 작품이다. 이야기의 무대는 노부나가가 일본제패의 야망을 내뿜던 일본의 전국시대. 그래픽의 장점이 많이 강조되는 것 같지만 역으로 잔혹한 장면까지 세밀히 묘사하여 건전한 정신을 가진 게이머들에게 눈살을 찌푸리게 하지 않을지? 물론 자신이 건전하지 않다고 생각하는 사람들은 쾌감을 느낄 테지만….

액션 리플레이 코드

크루세이더 오브 마이트 앤 매직

●마나 무한
80105IE0 03E7

●헬스 무한
800F1D0C 03E7

●골드 무한
801051D0 FFFF

●스코어 무한
8010522C FFFF
8010522E 7FFF

●힘 무한
800F1D0E FFFF

●경험치 수정
80105130 xxxx

●배틀 액스 습득
8010513C 0001

●롱 소드 습득
8010513E 0001

●메이스 습득
80105140 0001

●워 해머 습득
80105142 0001

●스로잉 액스 습득
8010515C 0001

●스파이크 실드 습득
80105172 0001

●타워 실드 습득
80105176 0001

●익스플로딩 젬 습득
80105160 0001

●파이어 젬 습득
801051AE 03E7

●어스 젬 습득
801051B0 03E7

●에어 젬 습득
801051B2 03E7

●워터 젬 습득
801051B4 03E7

●스피릿트 젬 습득
801051B6 03E7

●바디 젬 습득
801051B8 03E7

●마인드 젬 습득
801051BA 03E7

●라이트 젬 습득
801051BC 03E7

●다크 젬 습득
801051BE 03E7

●선더메이커 에어 웨폰 습득
8010519C 0001

●본 멘더 바디 웨폰 습득
8010519E 0001

●나이트 브링거 다크 웨폰 습득
801051A0 0001

●아이스 크루 워터 웨폰 습득
801051AC 0001

●힐링 포션 습득
801051D2 03E7

●마나 포션 습득
801051D4 03E7

●리스토어 포션 습득
801051D6 03E7

●버니시 머스트 습득
801051D8 03E7

●대서 너츠 습득
801051DA 03E7

●파이어 스톰 습득
30105449 0001

●라이트닝 습득
3010544A 0001

●울리 레이스 습득
3010544B 0001

●대들리 스웜 습득
3010544C 0001

●마나 실드 습득
3010544D 0001

●히어로이즘 습득
3010544E 0001

●리제네레이션 습득
3010544F 0001

●스냅 프리즈 습득
30105450 0001

●레드 포션 습득
30105452 0001

폭주 데코토라 전설

●소지금
80067D58 xxxx

●파워
30067D64 000x
※x= 2: 파워 1
3: 파워 2
4: 파워 3

●전국제패
30067D7D 0001
80067D7E 0101
80067D80 0101
80067D82 0101

●주목도 100%
30067D84 0064

●전설도 100%
30067D86 0064

●전국제패 완결
30067D8B 0001

●모든 차량 사용가능
30067D9D 0001
80067D9E 0101
80067DA0 0101
80067DA2 0101
80067DA4 0101
80067DA6 0101
80067DA8 0101
80067DAA 0101
80067DAC 0101
80067DAE 0101
80067DB2 0101
80067DB4 0101
80067DB6 0101
80067DB8 0101

●주행 초
300A1890 00xx

●주행시간
300A1892 00xx

●주행 분
300A1894 00xx

●제한시간 99시간 99분
300A1896 0009
300A1898 0063

●폭주
D0064E78 0008
8006AE30 xxxx
D0064E78 0008
800A5294 xxxx
D0064E78 0008
800A52A4 xxxx
※xxxx: 0100
※R1버튼으로 발동

●엔까 셀렉트
301FFA00 000x
※x= 0~8

●시간 무한
D0087EC4 1890
80087EC6 8602

●돈 최대
D008AA7E 0000
8008AA7A 7FFF

기타프릭스 APPEND 2ndMix

●모든 곡 선택가능
80080002 000000000
8011C04C FFFF

비트매니아 어펜드 5nd Mix

●EXPERT 전부
3009D356 0078

●자동 연주
800A9DE8 000x
※x=1: 1P
2: 2P
3: 1P, 2P

●초고속 애니메이션
D00483D6 1440
800483D4 0001

●플레이 모드 변경
800AA020 000x
x= 0 : BASIC
1 : HARD
2 : EXPERT

●5th MIX 전곡플레이 가능
8009D344 000F
8009D346 0000
8009D348 0000
8009D34A 0000
3009D34C 00E0

●전곡 출현
8009D344 0000
8009D346 0000
8009D348 0000
8009D34A 0000
8009D34C 0000
8009D34E 0000

●모든 전문가 코스 출현
8009D354 FFFF
8009D356 FFFF
8009D358 FFFF
8009D35A FFFF

●1P 게이지 최대
800A9EAC 15F0
800A9F10 0038

●2P 게이지 최대
800A9EAE 15F0
800A9F12 0038

●키 코드
8007BFC4 xxxx

●자동 연주 판정
300A9DE8 000x
※x= 0(수동)
1(1P자동)
2(2P자동)
3(1P, 2P자동)

●1P 무조건 클리어
800CA2DC 0001

●2P 무조건 클리어
800CA2E0 0001

●음표 게이지
800A2500 000x
※x=1(보통)
0(정지)

●즉시 곡 종료
8009FD68 0000

스트라이더 비룡 1&2

●기동코드
D0011A1A 1040
80011A1A 1000
또는
D01F4DE6 1040
801F4DE6 1000

스트라이더 비룡 1

●라이프 무한
D004C226 8007
8004D6EA 0000
D004C226 8007
8004D6EC 0192

●1P 무적
30062ACA 0063

●2P 무적
30062B2E 0063

●시간 무한
D004C226 8007
80062002 00F0
D008F97E 2442
8008F97C 0000

스트라이더 비룡 2

●무적
800AB99A 000F
800AB99C 000F
D00AB99C 000F
800AB998 0008

●점수최대
800D9D54 E0FF
800D9D56 05F5

●시간무한
800D9D6A 6363

베이그랜트 스토리

●무기속성 100
5000102C 0000
80060400 6464
5000102C 0000
80060402 6464
5000102C 0000
80060404 6464
5000102C 0000
30060406 0064

●포인트 4배 습득
D0070A4A 2462
80070A48 0004
※능력 성공시킴

●아슈레이 거대화
3011FBD1 0040
3011FBD3 0040
3011FBD5 0040

●아슈레이 소형화
3011FBD1 0001
3011FBD3 0001
3011FBD5 0001

●최대HP 999
D0088324 03E8
8008832A 1400
※성모의 영약을 사용

●최대HP 조정
D0088324 03E8
8008832A 1400
D0088324 03E8
8008832C xxxx
※성모의 영약을 사용, 최대 HP 999와 병행 불가

●최대MP 999
D0088384 03E8
8008838A 1400
※마도사의 영약을 사용

●최대MP 조정
D0088384 03E8
8008838A 1400
D0088384 03E8
8008838C xxxx
※마도사의 영약을 사용, 최대MP 999와 병행 불가

●모든 도구 소지(사이라 전용)
A0000B40 3C048005
3484E1B8 94820000
24080100 1448000B
00000000 3C04801F
34841D80 24030143
24050064 24090200
A4830000 A0850002
24630001 1469FFFC
24840004 00000000
※컨테이너 내에서 셀렉트

●모든 브레이크 아츠 취득 (사이라 전용)
A0000B40 3C048004
3484DF48 3402C000
24080001 24090029
A4820000 25080001
24840034 1509FFFC
00000000 00000000

●모든 배틀 능력 취득 (사이라 전용)
A0007600 3C048004
3484BE60 3C058004
34A5C0D0 3C068004
34C6C104 3C078004
34E7C16C 3402C000
24080001 2409000C
A4A20000 A4C20000
A4E20000 A4820000
25080001 24840034
1509FFFC 00000000
3C048004 3484C208
3402C000 24080001
2409000F A4820000
25080001 24840034
1509FFFC 00000000

사이폰 필터 2

●방탄 무한
D0089E68 0006
80089E6A 2400

●체력 무한
D0089ED8 0008
80089EDA 2400

●9mm 소음탄 무한
3012A5BC 0063

●9mm탄 무한
3012A5C0 0063

●45탄 무한
3012A5C4 0063

●M-16탄 무한
3012A5C8 0063

●HK-5 소음탄 무한
3012A5CC 0063

●HK-5탄 무한
3012A5D0 0063

●PK-102탄 무한
3012A5D4 0063

●샷건탄 무한
3012A5D8 0063

●MAS-12탄 무한
3012A5DC 0063

●G-18탄 무한
3012A5E0 0063

●BIZ-2탄 무한
3012A5E4 0063

●K3G4탄 무한
3012A5E8 0063

●H11탄 무한
3012A5EC 0063

●스나이퍼 라이플 소음탄 무한
3012A5F0 0063

●스나이퍼 라이플탄 무한
3012A5F4 0063

●나이트비젼 라이플탄 무한
3012A5F8 0063

●인센디어리 그레네이드 무한
3012A610 0063

●노브 가스 그레네이드 무한
3012A614 0063

●M-79탄 무한
3012A60C 0063

●티어 가스 런처 무한
3012A628 0063

●크로스 보우 화살 무한
3012A5FC 0063

●C4탄 무한
3012A618 0063

●모든 무기, 아이템 습득
8012A5B0 FFFF
8012A5B2 FFFF

●모든 미션 출현
8014AF3C 0015

●제한 시간 조정
D0122FF0 0003
8005C9FC 0C48
D0122FF0 0003
8005C9FE AE02
D0122FF0 000C
8005C9FE 2400
※L2+R2=보통
L1+R1=정지

성전사 단바인

●자금 무한
8010E110 967F
8010E112 0098

●공격시 레벨업
D0168EF8 1021
80168EF8 0064
D0168EFA 0043
80168EFA 2402

●이동 무한
D0167F72 2442
80167F70 0000

●공격 무한
D016873E A460
8016873E 2000

●고속화
D0044688 FFE9
80044688 0001
또는
D004460C 2BC0
8004460C 0022
D004460C 2BC0
8004460E 1000

●기체변경 첫 번째
30110D10 00xx

●기체변경 두 번째
30110D57 00xx

●기체변경 세 번째
30110D9C 00xx

●기체변경 네 번째
30110DE3 00xx
※화면에서 사용하면, 전투 스타트 시 캐릭터가 변경
※xx= 01 숏트
02 뮤
03 드로
04 그난
05 틴기
06 포우
07 바라우
08 즈몬
0A 지무르그
0B 게드
0C 다나 오시
0D 드럼로
0E 단바인
0F 서
10 비란비
11 기토
12 레프라칸
14 보층
15 보츄
16 보테
17 비알레스
18 라이넥
19 빌바인
1A 빌바인(비행 타입)
1B 젤바인
1C 즈와스
1D 즈와우스
1F 담담
20 가라바
21 브브리
22 아마고론
23 아마고론 (야생 타입)
24 가터
25 게란티워
26 르그우
27 키마이라그
28 드라이건
29 P 드누프
2A 펜츠 아존
2C 제라나
2D 봉 베거
2E 그리몰리
2F 스프리건
30 윌 위프스
31 게어 가린
32 고라온
33 그랑가랑
34 요룸간트
35 이 블
38 팬텀
39 코브라
3A 시작형 단바인
3B 가드럼
3C 개량형 단바인
3D 중장갑 보츄
3E 강화형 라이넥
3F 강화형 즈와우스
40 미채 빌딘바인
41 미채 빌딘바인(비행형)
42 강화 펜츠-

●세이브 회수
3006D9E4 00xx

●오라머신 자유 환승
D015C3DA 1060
8015C3DA 1000

●모든 개발플랜
30110C60 0054
30110C61 0055
30110C62 0051
30110C63 0005
30110C64 0051
30110C65 0055
30110C66 0041
30110C67 0041
30110C68 0005
30110C6A 0040
30110C6B 0014
※특수 유닛의 경우 개발이 가능하나 양산은 불가

●모든 아이템
50003904 0000
80110C7A 00xx
50000B02 0000
80112672 00xx

●모든 기체 양산
50001101 0000
30110C60 00AA

●전투코드
D014A7E2 FFFE
80168182 0000
D014A7E2 FFFE
80168104 0000
D014A7E2 FFFD
80168182 0060
※L2버튼: 아군공격 시, R2 버튼: 적공격 시 효과

●오라파워 회복
800347C4 03E7
※턴이 돌아온 사람만

●MP 최대
30110D16 0063

●AU 최대
30110D17 0000

●DP 최대
80110D18 270F
80110D1A 270F

●SP 최대
80110D1C 0063

●PW 최대
80110D1E 0063

●AM 최대
80110D20 270F

●유닛 순서확인
80xx0046 00000001
80110D18 0001
※현재 DP로 확인

●파일럿 순서확인
80xx0018 00000001
8010E5E2 0001
※현재 AU로 확인
※xx = 확인하고 싶은 만큼의 유닛이나 파일럿 수를 16진수입력

기동전사 건담 기렌의 야망 -지온의계보-

●디스크1 난이도 선택
D00834DC FF00
800834DC 0101
D00834DC 0100
800834DC 0101
D0064AC0 34CA
800834D8 0101
D0064AC0 34CA
800834DA 0101

●디스크2 난이도 선택
D0083510 FF00
80083510 0101
D0083510 0100
80083510 0101
D0064AE8 34FE
8008350C 0101
D0064AE8 34FE
8008350E 0101

親切奉仕 新 플스 時代

플레이스테이션 2를 드디어 만났다. 친절하게도 플레이스테이션 2에서는 DVD가 잘 돌아간다. 뭐… 매달 영화를 꼭꼭 한편씩 봐야 직성이 풀리는 녀석은 아니지만… DVD지원이 되든 원조가 되든 별 상관이 없다고 생각했다. 하지만 에니메이션과 만화는 너무나 좋아하기에 DVD판 「루로우니 켄신」은 쬐끔 기대했다.
하지만… 기대이상이었다.

- 삐까반짝
- 슉
- 꾸엑!!
- 비공을 찔렀으니 너의 목숨은 앞으로 3초밖에 남지 않았다

짝짝짝!! 감동이다!! 이야!! 더해라, 더해!!
그리고 정체불명의 마지막 대사는 DVD로 출시되지 않은 다른 에니 것이었다…!!
놀라운 화상을 보며 역시 현대는 비주얼 시대라는 걸 느꼈다. 아, 그리고 이 화려한 화면은 테크모의 게임 「데드 오어 얼라이브 2」이다.
…역시 플스2는 무언가를 보여준다.



GROOVY 응원 캄사~.
잘되면 소식지라두 드릴께요 ♡-.
티랑오랑. 신사임당님이랑!! ♥(하트는 모나…). 아앗 아쟈앗(HEHEHE) 앗… 안녕하세욧. 신사임당님…. 저 CHERRY에옷(아~역시 황당하게 출연) 당근이 절 오오~(HAHAHA-자신만만). 저, 그 횡설수설 소녀(HE~) 아시죠. 에이… 아시면서… 앗, 근데 그글 실리고 나서 저 소문났어요. 횡·설·수·설 소~녀라고…(HAHA). 좋은 건지, 나쁜 건지…. 음, 뭐랄까. 암튼 애덜이 저보고 "넌 어딜 가든 튀는구나"라고…. 엥, 이거 요… 욕인감. 음… 신사임당님께서 판단해 주세욧…. (중략)
암튼 넘넘 잼있는 일들이 마났어요(아주아주 많이~). 한꺼번에 다 얘기는 못해 드리니 차근차근 얘기해 드릴께여(한꺼번에 했다간 횡설수설해질 게 뻔하니이… 엥, 옆에서 친구덜이 "넌 지금도 충분히 횡설수설 해"라고… 우… 우에엥(ほえ) 이… 이것이 성격이거늘. 나보구 대체 어쩌쩌… 라구웅~. (중략)
음, 그럼 지금부터 さ·く·ら양에 대한 얘기를 시작하렵니다(앗! 이 횡설수설함… 이제까지 겪은 일 얘기한다면서… 나… 난 대… 대체…). (중략)
제가 사쿠라양을 처음 알게된 건 몇 년전 해적판 "카드캡터 민들레"라고… 본 순간 넘 귀여워서 어쩔 줄 몰랐어요…. (중략)
그래서 당장 그 책을 빌렸고… 넘넘 좋아서 두구두구 계속 봤어요…. 그러던 어느 날 모엑스 만화방에서 "빨랑 마나책 가져오지 못해욧"이란 전화로 사쿠라양과 전 이별을~…(하지만 계속 빌렸다… 왜 사려고 하지는 않았을꼬… 음 그러고보니… 혹시 나 바보인감 HA….땀이 쫘라라륵…). 암튼 자꾸 그렇게 매달리던 중에 밍크에서 새연재 "카드캡터 체리"라고 명을 바꿔 정식으로 나오더라구욧…. (중략)



아, 암튼(←다시 사쿠라양 얘기) 만화책으로만 보던 중…"이걸 애니로 보구 싶어"가 강렬하였기에(저희 집엔 NHK가 안나오거든요…) 그래서 비디오 CD를 구입해서 보구(아, 뿌듯해랏) 그·런·데(파·직) 이게 웬일인가… 낼부터 さくら가 방영된다는……(아~어질어질). (중략) 헤유, 그래두 암튼 꼬박꼬박 녹화도 하구(일본꺼 하구 울나라꺼 하구 이미지 상이나 암튼 무지 틀리길래…) 암튼 쿠라쿠라 사쿠라양 넘 조아라앗♡. 이걸로 날 로리콘이니 쇼타콘이니 하는데…(난 뭐 별 상관없지만요). (중략)

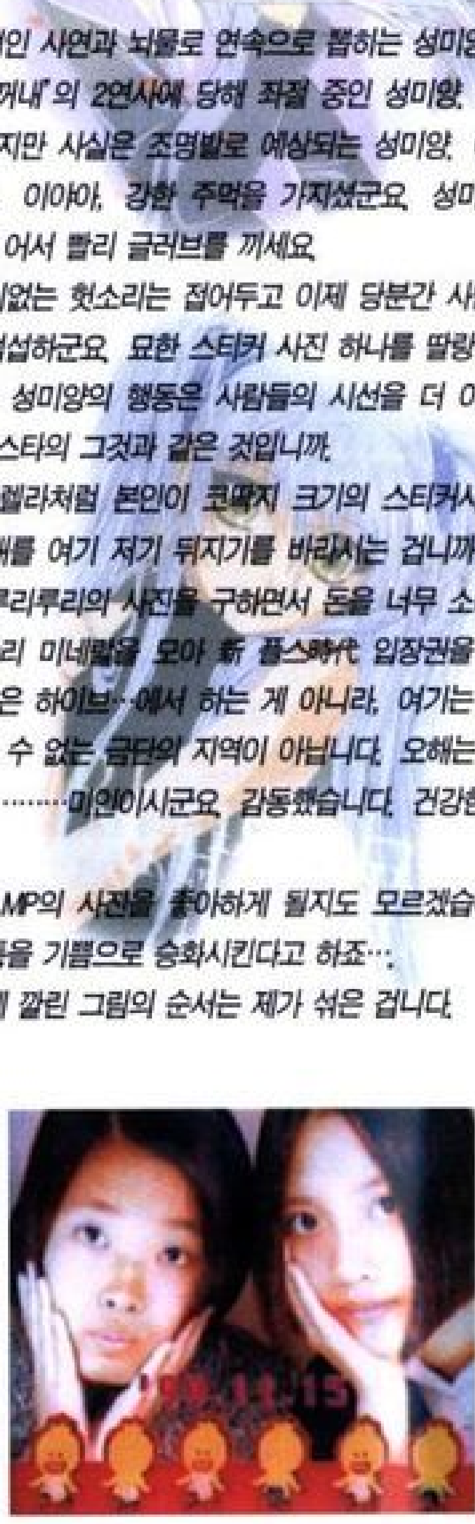


네넵… 몇 주 전부터 게임파워에 보낼려구 그려둔 쿠라양이거든요…. (중략)
앗, 또 낙서용 CHERRY양(나… 난대)도 1컷… 연한 색들로만 색칠해서…… 안예뿐감…(…심각…). 그래두 그래두 예쁘게 귀엽게 깜찍이 깜찍… 까암찌익하게 봐주시면 CHERRY 넘 감격해서…(HAHA). 끝으루 제 사연과 그림 실어주서서 넘×20000… 샤하구웃. 담달에 더~ 멋진… 모습으로 기자님 찾아뵐께요. 그때까지두 저 잊으시면 안되구요. 또또 중요한… 건 기자님 몸 건강히…♡(건강이 최고라고…!! HE-). 요번엔 그래두 저번보단 들 횡설수설 했쵸! 그쵸 ♡~.
그럼 요번에두 CHERRY 기쁜 마음으루 기잡님과 짧은 이별을~~ 그, 그럼 빠빠빠빠이이~~까꿍! 앗…(또, 테…텔레토비갓… 죄에송) 그럼 진짜루에… 빠-빠이 BYE~.
에팔오엠이랑 CHERRY랑…
P.S: 앗, 이 횡설수설함을 누가 당하리요, 또 빼먹었어요…. 그… 제가 겪은 일 쓴다는 게에…… 앗! 넘 이런 것두 점수 깎이는데 엥…. 으따따따닷 으왓…. 정말 두손모아… 죄송함당. (중략)
엑, 이게 아니지… 그, 그럼 안녕히. 타타타닥(←이거 뭔지 알죠 HA~).
담에두 꼬옥 뵈요….

흐음, 다른 독자들을 위해서 이렇게 컷트에 컷트를 거듭했건만 이번에도 역시 줄어든 것 같지 않군요. 무려 다섯 장이나 되는 자서전을 보내주신 씨엣치이알알와이양. 본인은 중략을 과연 몇 번 했을까요? 결국 CHERRY양은 친구들에게 횡설수설 소녀라는 말을 들어서 재미난 일을 많이 겪다가 「카드캡터 민들레」가 좋았기 때문에 「카드캡터 사쿠라」를 구독한 후 애니로 보려고 비디오CD를 구입하고 TV방영 때문에 좌절을 하여 게임파워에 쿠라양 그림을 보낸 후 기자님도 아닌 기잡님과 짧은 이별을 한 것이군요. 예, 이번에도 충분히 이해가 갑니다. 본인도 따라서 횡설수설해지는 것 같습니다. 저번에 패배를 시인했는데도 이런 고통을 주다니…. 삭후라의 컷… 손톱이 어색해요. 그래도… CHERRY양의 작품은 언제봐도 깔끔한 맛이 있어 좋군요. 꽃잎을 오려서 콕콕 붙여놓은 세심함도 좋고(4월호의 디지코에서도…). 개인적으로는 화려한 색채의 삭후라 그림보다는 고양이 입의 수수한 CHERRY 그림이 더 마음에 듭니다만.
P.S 횡설수설 아가씨. 만화의 맛은 그림과 내용의 절묘한 조화에 있는 거라고 생각합니다. 너무 한가지 면에만 치중한다면 훌륭한 작품을 낼 수 없을지도… 모릅니다. 그리고, 소식지 꼬옥 하나 보내주세요. 동인쪽… 좋아하거든요.

TO. 신사임당님~♡
안녕하세요. 신사임당님!!! 저, 성미예요. 역시 이번에 실어주신 것 감사드려요. 이번엔 루리짱 사진을 3장 보냅니다. 이 사진은 제가 3시간동안 온 시내를 쏘다니면서 겨우겨우 산 거니까, 함부로 취급하면 안돼요!! 아! 가슴에 피멍들인 것 정말 죄송합니다. 그럴 생각은 없었는데, 본의 아니게 그렇게 되었네요~♪(무슨 뜻일까요?) 그 · 런 · 데, 양파돌이가 뭡니까!! 양파돌이가!!! 그것으로 신사임당님의 마음은 치유되었을지도 모르지만, 저의 마음엔 쓰라림이…. 그 순간 엄마의 말이 더욱 슬퍼졌습니다. 깍두기를 담그시던 엄마께서 저를 부르시면서 "성미야, 양파 중 제일 큰 것 좀 꺼내 줘"라고 말씀하셨습니다. T.T 좀 슬픈 소식을 드리자면, 이번 편지가 도착한 뒤, 한동안 편지가 못 갈 거란 소식입니다…. 슬프시죠(신사임당님: 안 슬픈데. 퍽!!)? 그래서 성미의 스티커 사진을 드릴게요. 갖기 싫다고 쓰레기통에 버리신다면 성미는 서운해집니다!! 어느 쪽이 저일 것 같나요? 오른쪽이 저예요. 제 친구는 이 스티커 사진이 못나왔다고 아무도 안 나눠줬는데…(sorry~!!) 화장은 안했습니다. 절대루!!(립글로즈도 안발랐습니다). 성미가 다시 편지 보낼 때까지 건강하세요. 그리구 절대루~!! 담당자 바꾸지 마세요. 바꾸면 화낼 거야!! 이만 줄일게요. 빠빠~!!
P.S 죄송합니다. 또 CLAMP군요…. 본의가 아니었습니다(실은 계획적~).
※아! 그림의 순서는 제가 좋아하는 순서입니다.

아하, 계속적인 사연과 뇌물로 연속으로 뽑히는 성미양. '양파돌이'와 '양파꺼내'의 2연사에 당해 좌절 중인 성미양. 화장발 아니라고 우기지만 사실은 조명발로 예상되는 성미양. 아, 아, … 치지 마세요. 이야아, 강한 주먹을 가지셨군요. 성미양은 나의 내일입니다. 어서 빨리 글러브를 끼세요.
……뭐, 재미없는 헛소리는 접어두고 이제 당분간 사연을 안 보낼 거라니 섭섭하군요. 묘한 스티커 사진 하나를 딸랑 남기고 잠적해 버리는 성미양의 행동은 사람들의 시선을 더 이상 버티지 못하는 인기스타의 그것과 같은 것입니까.
아니면 신데렐라처럼 본인이 코딱지 크기의 스티커사진 하나들고 대전 시내를 여기 저기 뒤지기를 바라시는 겁니까? 음, 아마도 그대는 루리루리의 사진을 구하면서 돈을 너무 소비했나보군요. 어서 빨리 미네랄을 모아 新 플스時代 입장권을 구하세요. 입장권 구입은 하이브…에서 하는 게 아니라, 여기는 뇌물이 없으면 입장할 수 없는 금단의 지역이 아닙니다. 오해는 하지 마세요. 그리고 ………미인이시군요. 감동했습니다. 건강한 모습으로 다시 뵙길.
…이젠 CLAMP의 사진을 좋아하게 될지도 모르겠습니다. 그런 걸 보고 고통을 기쁨으로 승화시킨다고 하죠….
※아! 여기에 깔린 그림의 순서는 제가 섞은 겁니다.



사연1 (엽서)
신사임당님 안녕하세요? 전 명훈임당. 참 오랜만에 엽서 보내는군요. E-mail 주소가 smsin@powerzine.com 이라구요? 이제부터 E-mail 많이 보낼 겁니다. 후훗. 그리고 드디어 저도 고딩이 되었답다. 한강전자공예고에 입학해서 프로그래밍을 배우려고 해요. 물론 일본어도…. 몇 년 후면 파워에 들어가 버릴지도…. 아! 그리고 세○클럽 동호회로 파이널판타지 동호회를 만들었는데 꼭 놀러오세요. 한번에 오시는 방법은 http://www.sayclub.com/@final을 치시면 됨다. 생긴지 얼마 안되서 회원이 6명인가 밖에 없지만 나중에는… 오셔서 가입 좀 해주세요. 무료니까…. 신사임당님이 가입해 주시면 정말 영광으로 생각할 겁니다. 넘 제광고만 했나요? 죄송하구요. 안녕히 계세요.

사연2 (E-mail)
신사임당님 안녕하세요? 명훈입니다. 멜이 잘 가나 확인해보려구 그냥 보냅니다. 사임당님이 멜로 사연을 보내라고 하셨는데 그건 성의가 없는 것 같아서 엽서 보냈습니다. 사연 안 뽑아주셔도 끄트머리에라도 멜 받았는지 못 받았는지 말씀해주세용. 그런데 다음호 파워요. 어떻게 변할지 정말 궁금하네요. 그리구 이번에는 플스2 응모권 2장을 모아서 보냈어요. 한가닥 아니 반가닥의 희망을 가지고…. 이멜을 보내는 오늘이 플스2의 생일이군요. 이웃나라에서는 플스2를 가지고 띵가띵가 하고있겠죠(헉, 설마 구구리님도…)? (후략)

오랜만에 연락해온 명훈임당군. 여전히 시간차 사연 2히트 콤보가 특기로군요. 사연을 보내온 독자 중에는 자신만의 게임동호회를 만든 사람들이 많은 것 같아요. 근데… 자신들의 동호회에 방문한 사람을 얼려버릴 생각입니까? 그후에 얼어버린 사람을 강제가입? 게시판이 너무 썰렁해요. 자신들이 만든 동호회는 자신들이 키워나가야죠. 파판에 관련된 재있는 이야기라도 올려두면 지나치는 사람들이 호감을 가질 듯. …이제 회원이 7명이 되어있을 겁니다. 그리고 그 한 명은 바로 유령회원으로 등록될지도…. 후훗.

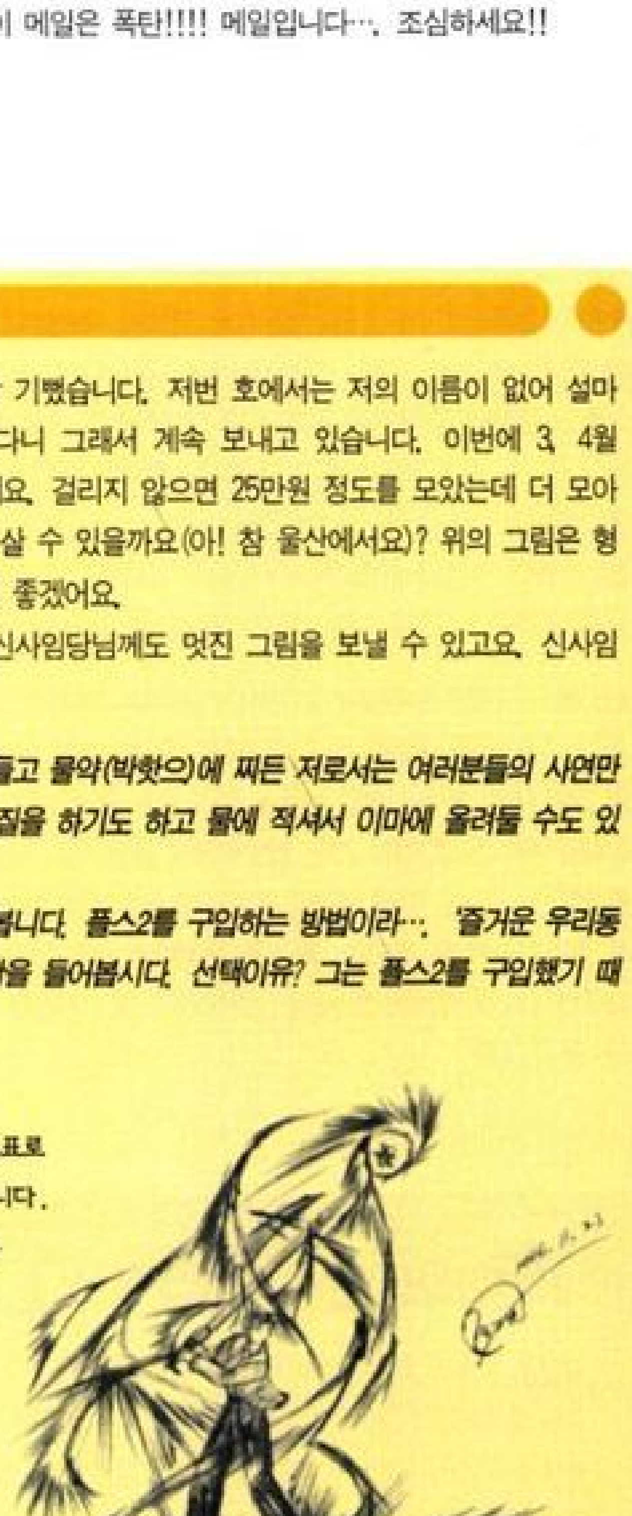
폭 탄 메 일
안녕하세요!? kkangdaku입니다…. 그냥 심심해서 보냅니다…. 이 메일은 폭탄!!!! 메일입니다…. 조심하세요!!
그럼 몸 건강히 계세여!!!! bye~….
(.^)(--)(_)(--)(.^) 꾸벅~~.

으앗, 폭탄 던져놓고 몸 건강 하라고?

이번 호를 읽고 신사임당님께서 편지를 다 읽고 계신다기에 정말 기뻤습니다. 저번 호에서는 저의 이름이 없어 설마라고 의심했던 거 정말 죄송합니다. 신사임당님께서 다 읽으신다니 그래서 계속 보내고 있습니다. 이번에 3, 4월 'PS2를 드립니다'에 응모권을 보냈습니다. 제발 걸리길 빌어주세요. 걸리지 않으면 25만원 정도를 모았는데 더 모아야 하잖아요. 누나와 함께 모아서 살 것인데 얼마 정도면 PS2를 살 수 있을까요(아! 참 울산에서요)? 위의 그림은 형이 뽑히라고 그려준 그림이에요. 나도 형처럼 그림을 잘 그렸으면 좋겠어요.
그럼 신사임당님께도 멋진 그림을 잘 그렸으면 좋겠어요. 그럼 신사임당님께도 멋진 그림을 보낼 수 있고요. 신사임당님께서 플스가 전망이 밝다니 믿고 사볼 께요.

당연히 독자님들의 사연은 다 읽고있죠. 원고에 찌들고 담배에 찌들고 물약(박햇으)에 찌든 저로서는 여러분들의 사연만이 머리를 시원하게 해주는 청량제가 됩니다. 편지나 엽서로 부채질을 하기도 하고 물에 적셔서 이마에 올려둘 수도 있고…. 테러를 당할만한 소리만 하고 있었군요.
밖에 야경을 잠시 보고 왔는데… 불빛이 너무 이쁘장해서 그런가 봅니다. 플스2를 구입하는 방법이라…. '즐거운 우리동네 플스2 구입위원회계장'으로 악명을 떨치는 원고 마스터 K의 답을 들어봅시다. 선택이유? 그는 플스2를 구입했기 때문입니다.
단지 그뿐.

원고 마스터 K: 플스2…. 이것을 구입하는 방법은 일단 70만원을 목표로 돈을 열심히 모으세요. 다 모일 때쯤이면 플스2의 가격이 하락했을 겁니다. 플스2를 구입하고 남은 돈으로 소프트를 세 개 더 구입하여 부귀영화를 누리세요.
^^임당: 안 떨어지면?
원고 마스터 K: 떨어집니다.
^^임당: …지옥으로 떨어져라.



…누나과 형과 동생, 그들의 연합작전은 감동적입니다.

하이루~ 임당님. 플스시대에 첨으루 편지 보내는 열혈남아 김효승입니당. 겜파워에 첨으루 편지를 보내니까 좀 쑥스럽네영(^^;). 제가 겜파워를 첨으로 본 때가 99년 5월호부터 봤네요. 전 오직 겜파워만 봅니다. 가끔 서점에 겜파워가 없을 땐 겜라×을 보는데 전 겜파워를 안 보면 온몸에 두드러기가 나기 때메 겜파워가 나오면 겜파워를 꼭 사서 봅니당.

이제 화제를 바꾸어서…. 지난 겜파워 4월호 신플스시대 이정수님의 글을 읽어보았습니다. 저두 진마장기신 추천합니다. 신사임당님 꼭 해보세여. 이정수님. 이 글을 보시면 rlagytmd@netian.com으루 메일주세여. 친구해여. 저랑 마음이 통하시는 것 같네영…. 꼬옥 메일주세영…. 글구 저랑 친구하시구 싶은 분들도 메일주세영…(여자친구 대환영…^^;).

신사임당님 물어볼 말이 있는데여. 구구리얼 누나 요즘에 어케 지내여? 구구리 누나를 사모해왔었는뎅…. 일본으루 떠나시다니…(ㅠ_ㅠ). 혹시 구구리 누나 E-mail주소라두 아시면 꼭 가르쳐 주세여…. 글구 한 가지 더 물어볼 말이 있는데여…. 겜파워 4월호 35P 왼쪽 위에 있으신 분 구구리 누나 아니예영? 사실 한 번두 누나 얼굴을 못 봐서…. 겜파워 8월호부터 2000년 4월호까지 있거든요(5, 6, 7월호는 친구들이 빌려가 소식이 없음) 보니까 8~4월호 사이에는 누나얼굴이 공개가 안되어 있더군요…. 꼭 가르쳐 주세여.

그럼 신사임당님. 몸 조심하시궁. 만수무강(^^;;;;;)하세영. 동봉한 사진 3장은 제가 젤 좋아하는 애니 에바, 루로우니 켄신, 사쿠라입니다. 소중히 간직하세영….

촉박한 마감 후의 달콤한 휴가. 그 후 반복되는 촉박한 마감, 달콤한 휴가, 촉박한 마감, …재미도 없으니 이하 생략하겠습니다. 이런 톱니바퀴식 생활을 하고있는 터라 두 분의 추천을 받긴 했지만…. 아마 「진마장기신」팬들이 게임파워 편집부를 봉쇄해 시위를 하더라도 플레이하기 힘들지 않을까 예상되네요. 하다 만 도키2와 하다 만 파판8, 쌓여있는 CD들…. 구구리는 언젠가 살아서 돌아올 거예요. 왜냐하면 여기는 그녀의 指定자리이기 때문이죠. 겜파워 4월호 35P에 있는 인물은 구구리가 맞습니다. 그 사진을 보고 일순 소름이 끼쳐 책을 덮어버린 본인으로서는… 더 이상할 말이 없어요. 정말 ……사진크기를 쬐그마하게 줄이구, 어두침침한 장소에서 촬영하구, 얼굴을 흐리게 하면 이 정도가 되는군요. 현대 촬영기술이 이렇게 발전할지 누가 알았겠습니까. 정말. 그대가 젤 좋아하는 에바, 루로우니 켄신, 사쿠라의 사진은 소중하게 간직하죠. 근데 에바 사진만이 들어있던 이유는? …빨리 양심선언 하세요.



안녕하세. 저는 연수구 동춘동 인송중에 사는 김수철이라고 합니다. 전, 오락기가 너무 가지고 싶어요. 맨 처음에는 플레이 스테이션을 살려고 그랬는데, 드림캐스트로 바꾸었습니다. 그리고 플레이스테이션2가 나와서 흔들리고 있습니다. 그래도 꼭 드림캐스트를 사겠습니다. (중략) 드림캐스트는 그래픽도 좋고 깨끗한 화면에다가 환상적입니다. 그리고 결정적인 것 쏘닉 어드벤처, 바이오해저드.

플스와 드캐와 플스2 사이에서 방황하는 김수철 독자도 '안녕하세'. 그 조언을 위해 '즐거운 우리동네 구매 어드바이서행동대장' 으로서 방황하는 취미마저 있는 사미군을 데려왔습니다. 선택이유? 그는 파워나 침반의 가장 상위자리에 배치되어 있거든요. 단지 그뿐.

프리티♥사미 : 전부 사세요(기다렸다는 듯이).

°˝임 당 : 돈은?

프리티♥사미 : 그 달은 참고서를 많이 사고, 학교우유를 받아먹고, 학원신청도 하고….

°˝임 당 : 오호, 헬스장에서 내구력단련도 잊지 말아야겠지?

게임을 보고 하드를 판단하세요. 본인 같으면 열 개의 흥미없는 대작보다 하나의 흥미있는 졸작을 위해서 그 하드를 살 겁니다.

안녕하십니까? 저는 이 · 남 · 권입니다.

●드림캐스트를 보고 놀랐습니다! '아! 이럴 수가… 플스보다 더 작은 것이 그래픽 좀 보게!'. 그 순간 플스2가 떠올랐습니다. 아… 그래픽이 얼마나 좋을까….

●저는 킹오브의 거의 팬(?)입니다. 재밌기 때문인데, 오늘(3/12)오락실에서 열심히 컴퓨터와 한 판 놀고 있는데… 갑자기 어떤 꼬마녀석이 난데없이 이어버리는 것이 아니겠습니까? 그리고 엄청난 연속기에 놈은 나를 2명만으로 손쉽게 물리쳐버렸습니다(킹오브98에서). 그 놈(?)은 제 옆에 있었는데 이기자마자 황당한 웃음으로 날 보면서 "피식!"…. "아!!!" 털썩! 충격입니다. 난 아직 10년은 멀었나 봅니다! (중략) 그리고 빼먹은 게 있는데, 우리반(1년전) 놈들이 아직도 플스2와 펜티엄3의 그래픽과 성능을 비교하려 들고 있습니다(단체로). 정말 황당합니다. 근데 정말 비교가 됩니까(황당한 질문인가)? (후략)

킹오빠…; 예전 본지에서 킹오빠99 공략을 했었던 히드라, '김 · 관 · 우'군(기억하고 있습니까?). 그때 함께 철야를 하며 킹오빠를 원없이 했던 적이 있습니다. 본인이 한 판 이기면 그에게 열 판을 내리 깨져야 했던 슬픔을 과연 누가 알리오(그 한 판 마저도 일부러 봐준 듯). 시리즈가 더해갈수록 스피디해져 가는 킹오빠에서 쌍팔년도 스타일의 전법을 구사하는 본인으로서는 역부족이란 느꼈소. 이젠 역사의 뒤안길에 묻혀서 플스용 킹오빠나 해야겠습니다. 힘이 빠진 나머지 플스2와 PC의 비교는 '즐거운 우리동네 하드웨어연구회소장' 으로 낮은 인지도를 자랑하는 流星군의 답을 들어보겠습니다. 선택이유? 그는 최강의 캡쳐시스템을 구축해놓고 있기 때문입니다. 단지 그뿐.



: 당신은 슈퍼맨과 배트맨을 비교할 수 있으리라 봅니까?

°˝임 당 : 누가… 슈퍼맨이지?

: 바로 접니다(당당하게).

°˝임 당 : 배트맨은?

: °˝임 당….

°˝임 당 : 슈퍼맨이 더 세지 않나!!

결과적으로 말한다면 부질없는 짓이라는 거요. 예전에 자주 다퉜었죠. 감회가 새롭습니다…;

화가 난 마징가 팬클럽의 꼬마 : 마징가가 이긴다!!

더욱 화가 난 그랜다이저 팬클럽의 꼬마 : 웃기지마, 그랜다이저가 이겨!!

제 3자의 입장이며 로봇도감 좀 읽었다는 꼬마 : 나의 논리적인 계산에 의하면 마징가의 브레스트 파이어는 그랜다이저의 초합금을 뚫지 못해!! 아무 것도 모르는 바보녀석들은 입다물고 있어!!

지나가다 그 장면을 본 동네 형 : …걔네들이 왜 싸우냐? 비잉신들아.

예, 이거였습니다. PC는 게임을 위해서 만든 것이 아닙니다. 게임기로 PC프로그램을 기동할 순 없습니다. PC는 수시로 업그레이드가 가능합니다. PS2의 성능이 지금은 최강일지 몰라도 언젠가는 PC에 따라잡힙니다. 그러나 게임기에는 심플함과 안정감, 간편한 조작성, 게임을 위한 지속적인 업그레이드가 필요없다는 장점이 있습니다. 도대체 이 둘을 왜 비교하는 지. 그래도 본인은 이해할 수 있습니다. 삶은 반복되는 것이니까요. 호전적이며 호기심에 넘쳤죠. 그땐.

X◎인간의 향기를 잊고 사는 者들과 내일을 위해 졸고 있는 者들, ……………………게다가 탈락者만을 위한 친철봉사 휴식터□△

사연은 「서울시 마포구 성수동 324-1 법경빌딩 5층 플스」로 관제엽서나 편지를 보내주시면 됩니다. E-MAIL 사용자는 「smsin@powerzine.com」로 보내주세요. 플스2도 발매되었고 게임파워도 변신하면서 점점 게임계는 뜨거워질지도 모릅니다. 창세기전3과 파판8을 비교하려는 독자(장르부터 다릅니다), PS2 실사각명관을 기대하는 독자(밀레니아를 돌려달라고 해야죠!!), 즐거운 개그를 보낸 독자(아는 검니당), 사쿠라조아 독자(편집부에도 환자가…), 바이오3 전수 바라는 독자(그대도 강해요), 플스2 타아메 독자(음…결과는), 여성독자 만세 독자(손을 더 높이 드세요), 천리안 PSK 동호회 소개하려는 독자(묻혔습니다. 죄송. 저에겐 천리안 ID가 없습니다) 등등. E-mail로 보내주신 독자는 다 답장을 보내드렸는데 독자들의 계정이 날아갔는지 에러나는 곳이 많았습니다. …아쉽게도.

방문자

개구리 동면



[문학준 기자]

인간이 만물의 영장이라고 하지만 과학이 발달해도 변화시킬 수 없는 한계성을 가지고 있으며, 아무리 노력해도 정복할 수 없는 것이 자연이며 자연의 법칙입니다.

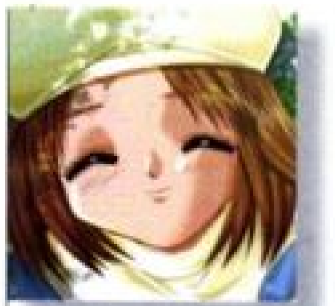
자연에 순응하며 살아가는 동물의 세계는 인간보다 더 예감능력이 뛰어나게 발달되어 있죠. 해가 저물어 어두워지면 모든 활동을 정지하고 다음날을 준비하기 위해 쉼으로 들어가는 동물의 세계와는 달리 인간은 무엇인가에 쫓기듯이 바삐 뛰어 가려고만 할뿐, 고요하고 조용한 쉼의 시간을 찾기를 아까워합니다.

플레이 타임이 긴 RPG나 시뮬레이션 게임을 할 때의 엔딩에 급급한 게이머는 쉼의 시간을 아까워합니다. 이들 게임의 경우 스토리와 캐릭터성을 무기로 오랜 시간 게이머의 정신과 체력을 집중하게 만듭니다. 그것이 게임의 매력이자 존재의 이유이기 때문이죠.

잎이 다 떨어진 쌀쌀한 가을이 되면 많은 동물들은 몸에 영양분을 비축하면서 동면을 준비합니다. 자연에 순응하면서 살아가려는 긴 쉼의 시간을 준비하는 것입니다.

인간도 쉼의 시간이 필요합니다. 젊다고 해서 매일 게임만 하려하고, 3박 4일을 밤새며 게임을 하면 즐거움이 짜증으로 변할 수도 있습니다. 요즘 게이머에게 유행하는 '게임 불감증' 이라는 신종 증후군의 원인이 바로 여기에 있습니다. '쉼' 이라는 시간을 갖고서 새롭고 신선한 재충전의 시간을 갖는 게 어떨까요?

DREAM CAST DREAM CAST DREAM CAST DREAM CAST DREAM CAST DREAM CAST DREAM CAST DREAM CAST DREAM CAST DREAM CAST



7년전의 약속… 기억하세요?



카논

일본 PC용 게임 ONE -빛나는 계절에- 라는 게임을 제작해 엄청난 신예 메이커로 주목받던 택틱스에서 ONE의 주요 제작팀이 빠져나와 설립한 신생 브랜드 키(KEY). 그 KEY가 처음으로 만든 작품이 이 카논이다. 원래는 18禁 게임 이었지만 팬들의 요청인지 제작사의 상술인지, 전연령 버전이 새로 발매될 정도로 인기를 모은 작품이다. 겨울을 배경으로 약속이란 테마와 함께 진행되는 아름다운 이야기.
단지 이 게임을 단순한 미소녀 게임이라 치부하며 외면하는 무지한 사람들에게는 아무런 할말이 없을 뿐이다.

※ 이 사진은 모두 PC용의 화면입니다

■ 제작사	NEC 인터채널
■ 장르	어드벤처
■ 발매일	미정
■ 발매가	미정

순애라는 말을 사용할 수 있을 정도로 깔끔하고 아름답게 진행되는 카논은 지난달에 소개가 나간 구원의 반과 마찬가지로 인터넷 공략 사이트에서 시나리오 부문 별 5개를 받은 고품질 시나리오를 가진 게임. 아마 이 정도의 스토리 라인을 가진 게임은 쉽게 등장하기 힘들 듯하다. ONE을 즐겁게 플레이했거나, 최근의 천편일률적인 미소녀 게임에 식상한 유저들은 NEC를 믿고 기다려도 좋다. ONE 이후 다시 한번 감동할 수 있는 게임이 될테니….

7년 전의 약속…

7년전 자신이 살던 도시로 다시 이사온 주인공. 주인공은 그 당시의 일은 그다지 기억하고 있지 못하지만 여러 소녀들과 재회하며, 자신이 7년전 이곳에서 한 소녀와 중요한 약속을 했던 사실을 기억하게 된다. 게임이 진행되며 조금씩 되살아나기 시작하는 주인공의 기억. 현재 주인공이 기억하고 있는 것은 나유키 뿐이지만 주인공이 과거에 했던 중요한 약속이란 과연….



▲ 7년만에 이전 자신이 살던 곳으로 돌아온 주인공. 이곳에서 약 20일간 약속을 테마로 각 히로인들과의 이야기가 그려진다

게임의 진행

게임은 선택문에 따라 이야기가 변화하는 비주얼 노벨 타입의 어드벤처 게임으로, 시작부터 엔딩까지 버튼만 누르다보면 엔딩이 나오는 무서울 정도로 간단한 시스템을 가지고 있다. 당연한 말이겠지만 히로인이 5명(+1)인 만큼 멀티 시나리오에 멀티 엔딩이 준비되어 있다.



▲ 단순히 버튼만 누르다가… 여기서 선택하고 다시 버튼 연타…

DC용의 특전

가정용 이식의 전례대로 모든 캐릭터의 대사에 성우의 음성이 삽입될 예정이며 이식에 있어 원작의 이미지가 저하되는 것을 막기 위해 음성 없이 PC용과 같은 느낌으로 게임을 즐길 수 있는 오리지널 모드(가칭)도 준비된다고 한다. 그밖에 DC용만의 수많은 오리지널 요소와 특전을 준비한다고 하니 조금도 기대해도 좋을 듯 하다



▲ ONE에서는 전연령이라는 이점을 최대한 살려 호화성우진을 채용했다. 물론 카논에서도 풀 보이스가 지원된다고 하니 기대해도 되겠지…?

등장 캐릭터



미나세 나유키

7년 전에 살던 거리로 이사온 주인공과 함께 생활하는 소녀. 주인공의 친척동생으로 같은 학교의 동급생이다. 같이 산다고는 하지만 동거가 아닌 어디까지나 주인공이 빈대 붙어사는 것 뿐…. 화제를 자기 중심적으로 이끌어가며 어딘지 멍한 구석이 있는 것이 어딜 봐도 '모 게임'의 아카리가 생각나는 캐릭터로 일단은 카논의 히로인.



▲ 주인공과는 소꿉친구, 같은 학교의 동급생, 동거사이라는 최적의 조건을 가지고 있는 나유키



▶ 7년만에 돌아온 주인공이 유일하게 기억하고 있는 캐릭터(당연하다. 친척인데…)

미사카 시오리





▲ 이것이 시오리와의 첫만남. 시오리는 주인공과 처음 만났을 때 약간 당황한 듯하지만…



▲ 아무리 아이스크림을 좋아한다지만 한 겨울에 실외에서 먹는 것은 좀…

하급생…, 병약…, 미소녀…, 그리고 이름도 시오리. 주인공의 다니는 학교의 후배로 몸이 약해 지금은 장기간 휴학하고 있었지만… 주인공이 전학 온 시기에 다시 복학하게 된다. 이름으로 보나 뭘로 보나… 히로인… 이라고 생각된다.

사와타리 마코토

난데없이 주인공을 공격해오는 기억상실증의 소녀. 모든 기억을 잃었지만… 주인공이 밉다는 것은 기억하고 있다(물론 그 이유는 기억하지 못한다). 갈곳도 없고… 기억상실이란 이유로 주인공의 집에서 함께 동거하게 된다(역시 빈대…).



▲ 거리를 걷고 있는 주인공에게 절대로 용서하지 않겠다면 느닷없이 공격을…



▲ 기억상실증인 마코토는 주인공의 집에서 함께 생활하게 된다



카와스미 마이



매일 밤 학교 내 교사에서 보이지 않는 마물과 싸우고 있는 소녀. 말이 없고 감정의 변화가 표정으로 나타나지 않는다. 검술의 달인으로 주인공이 다니는 학교의 선배. 언제나 사유리와 함께 있는다.



▲ 매일 밤 교사에서 마물이라는 보이지 않는 적과 계속해서 싸우고 있는 마이. 왠인지 모르겠지만 세간에서는 이런 캐릭터를 레이형 캐릭터라고들 한다



▲ 왠지 웃고 있는 것 같은데…

미나세 아키코

나유키의 어머니로…. 나유키 이상으로 화제를 자기중심으로 이끌어간다(이런 것을 보고 마이페이스라고 한다). 성격은 온화하고 가정적인 이시대의 어머니상. 20세에 결혼했다고 해도 이미 40대를 앞두고 있는 나이일텐데… 절대로 나이를 추측할 수 없는 외견을 가지고 있다(딸보다 더 젊어 보일 때도 있다). 하지만 '모 게임'의 노에미란 캐릭터와 마찬가지로 공략불능이라는 저주가 걸려있다.





▶ 어딜 봐도 30대 후반으로는 전혀 보이지 않는다. 게다가 공략불능…. 이럴 때는 정말 순애물이라는 장르가 싫어진다…

쿠라다 사유리





▲ 마이가 유일하게 감정을 표현하는 친구 사유리

마이의 친구로 마이가 유일하게 마음을 열고 있는 주인공이 다니는 학교의 선배. 게임에 영향을 미치는 히로인급 캐릭터가 아니지만… 마이의 시나리오에 많은 영향을 미치는 캐릭터로 마이의 엔딩을 본 후 사유리의 이벤트를 볼 수 있다(차마 엔딩이라고는 말 못 하겠다).

미츠미야 아유





▲ 어렸을 적의 기억…. 게임 전반의 걸쳐 주인공인 척 하지만… 별로 인정하고 싶지는 않다



▲ 붕어빵을 훔쳐 도망가는 아유와 재회. 정말로 고등학교 2학년…?

역전에서 출몰하는 의문의 소녀. 주인공의 소꿉친구로 외모는 어려 보이지만… 자신은 주인공과 같은 고등학교 2학년이라고 우긴다. 외모만 어려 보이는 것이 아니라 실수투성이에 덤벙되고… 사고방식까지 중학생 미만의 수준이지만 매사에 노력하는 노력가. 이 게임 중에서 가장 많은 비밀을 가지고 있는 캐릭터.

쿠라다 카오리



나유키의 친구이자 동급생. 몰라도 되는 캐릭터지만….
스토리에 아주 조금 영향을 끼칠지도 모르니 이름 정도는 기억해두자.



■ 제작사	세가
■ 장르	음악 게임
■ 발매일	4월 27일
■ 발매가	미정

흔들고 흔들어서 흔들리는

삼바 DE 아미고



작년 겨울, 일본 오락실에 삼바 열풍을 일으켰던 「삼바 DE 아미고」가 DC로 등장한다. 국내에 적은 숫자만이 유통되고 있어 아직 플레이를 하지 못한 게이머가 상당수일 것이다. 그렇다면 DC용 「삼바 DE 아미고」는 좋은 대안이 될 것이다. DC로 나오는 4월 27일쯤에는 국내 오락실에서 서서히 그 모습을 드러낼 것이니, 집에서 연습하여 오락실에서 실력을 발휘하면 많은 갤러리들을 모을 수 있을 것이다. 참고로 전용 컨트롤러인 마라카스 컨트롤러도 함께 발매된다.

모든 사람이 간단하게 플레이할 수 있고 얼굴이 두꺼워지는 음악 게임 「삼바 DE 아미고」. TV를 통해 브라질의 삼바 축제를 한번이라도 본 사람은 그들이 흔들어 대는 마라카스라는 볼링핀 비슷한 악기를 기억할 것이다. 이 게임의 목적은 바로 마라카스를 미친 듯이 흔들어 라틴 리듬에 몸을 맞추는 것이다.



▲ 리듬에 맞추어 몸을 흔들자!

오직 흔들 뿐이다!

◐ 리듬에 맞추어 마라카스를 흔들어라!

즐기는 방법은 정말 간단하다. 플레이어는 좌우의 각 포지션에 서서 중앙에서 6개의 방향으로 움직이는 파란 구슬이 원 안에 들어오면 마라카스를 흔들어야 한다. 구슬은 리듬에 맞추어 이동하기 때문에 노래를 잘 듣고, 리듬을 느끼면서 타이밍을 맞추는 것이 이 게임의 포인트다. 연속으로 흔들면 콤보로 연결할 수 있으며, 콤보가 많아지면 랭크도 쑥쑥 오른다. 한편 구슬이 오지 않았을 때 흔들어도 미스 처리가 되지 않는다.



▲ 노래와 구슬의 움직임을 잘 살필 것

◐ 포즈를 취하라!

라틴 음악에 몸을 맡겨 미친 듯이 몸을 흔들고 있을 때 갑자기 나타나는 "포즈를 취하라". 이 때 플레이어는 화면에 표시되는 그림과 똑같은 포즈를 취해야 한다. 포즈 또한 평범한 사람이 보기에도 바보 같은 동작이다. 포즈의 판정은 마라카스의 높이가 중요하게 작용한다.

"포즈를 취하라"의 화면에 마라카스의 위치를 나타내는 커서가 나오니 그 위치를 파악하는 것이 중요하다.



▶ 흥겨운 라틴 음악의 진수를 보여주는 「삼바 DE 아미고」



◀ "포즈를 취하라"는 연속으로 나올 수도 있다. 정말 바보 같은 모습이다



▲ 지금 이 사진들은 모두 개발중인 DC용 삼바의 그림이다

◐ C랭크 이상을 얻으면 클리어

게임을 처음 시작하면 D랭크로 출발한다. 랭크를 올리기 위해서는 마라카스를 틀리지 않게 흔들어야 하며, 콤보를 늘려 게이지를 채워야 한다. C랭크 이상이 되면 다음 스테이지로 넘어갈 수 있다.



▲ 콤보수를 늘려라! 현재 203콤보



Dreamcast

Dreamcast

Angel Present

제작사	NEC 인터채널
장르	어드벤처
발매일	미정
발매가	미정

DC의 FX화, NEC가 앞장섭니다.

엔젤 프레젠트



NEC의 미소녀 게임 최신작 「엔젤 프레젠트」가 공개되었다. 이 게임은 「센티멘탈 그래피티 2」와 마찬가지로 NEC의 오리지널 미소녀 게임으로, 장르는 어드벤처지만 기존의 어드벤처와는 조금 다른 면을 목표로 하고 있다고 한다. 플스에는 「인연이라는 이름의 팬던트」, 「프렌즈」, DC에는 「카논」과 「센티멘탈 그래피티 2」…. 그리고 「엔젤 프레젠트」. 이렇게 많은 게임을 한번에 제작하는 것은 상관없지만… 설마 이것 때문에 센티 2를 연기한 것은 아니겠지?

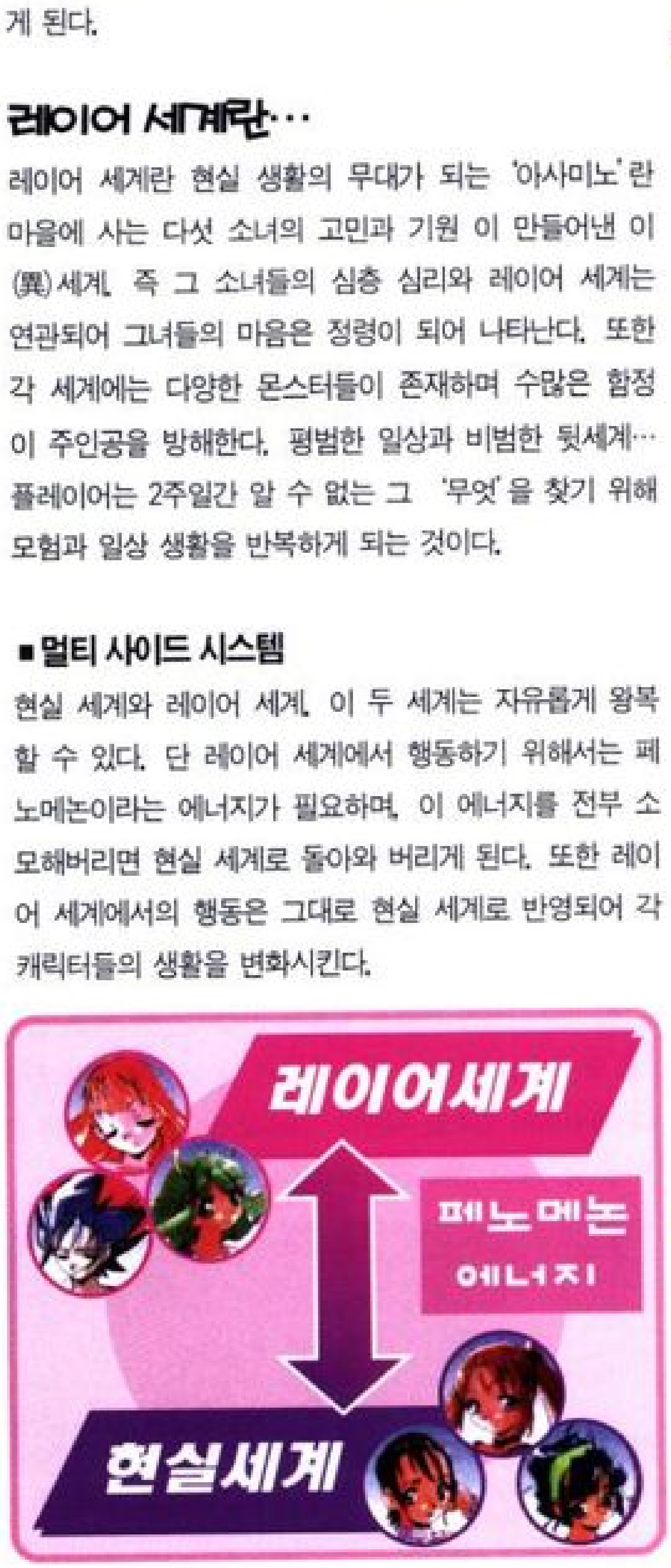
이 게임의 무대는 현실 세계와 환상 세계가 준비되어 있고, 이 두 세계는 서로 연관되어 게임의 진행에 영향을 미친다. 두 세계를 연결하는 열쇠는 주인공의 특수능력으로 주인공은 현실 세계와 그 존재를 아무도 모르는 환상 공간(레이어 세계)을 자유롭게 모험하게 된다.

레이어 세계란…

레이어 세계란 현실 생활의 무대가 되는 '아사미노'란 마을에 사는 다섯 소녀의 고민과 기원 이 만들어낸 이(異)세계. 즉 그 소녀들의 심층 심리와 레이어 세계는 연관되어 그녀들의 마음은 정령이 되어 나타난다. 또한 각 세계에는 다양한 몬스터들이 존재하며 수많은 함정이 주인공을 방해한다. 평범한 일상과 비범한 뒷세계… 플레이어는 2주일간 알 수 없는 그 '무엇'을 찾기 위해 모험과 일상 생활을 반복하게 되는 것이다.

■ 멀티 사이드 시스템

현실 세계와 레이어 세계. 이 두 세계는 자유롭게 왕복할 수 있다. 단 레이어 세계에서 행동하기 위해서는 페노메논이라는 에너지가 필요하며, 이 에너지를 전부 소모해버리면 현실 세계로 돌아와 버리게 된다. 또한 레이어 세계에서의 행동은 그대로 현실 세계로 반영되어 각 캐릭터들의 생활을 변화시킨다.

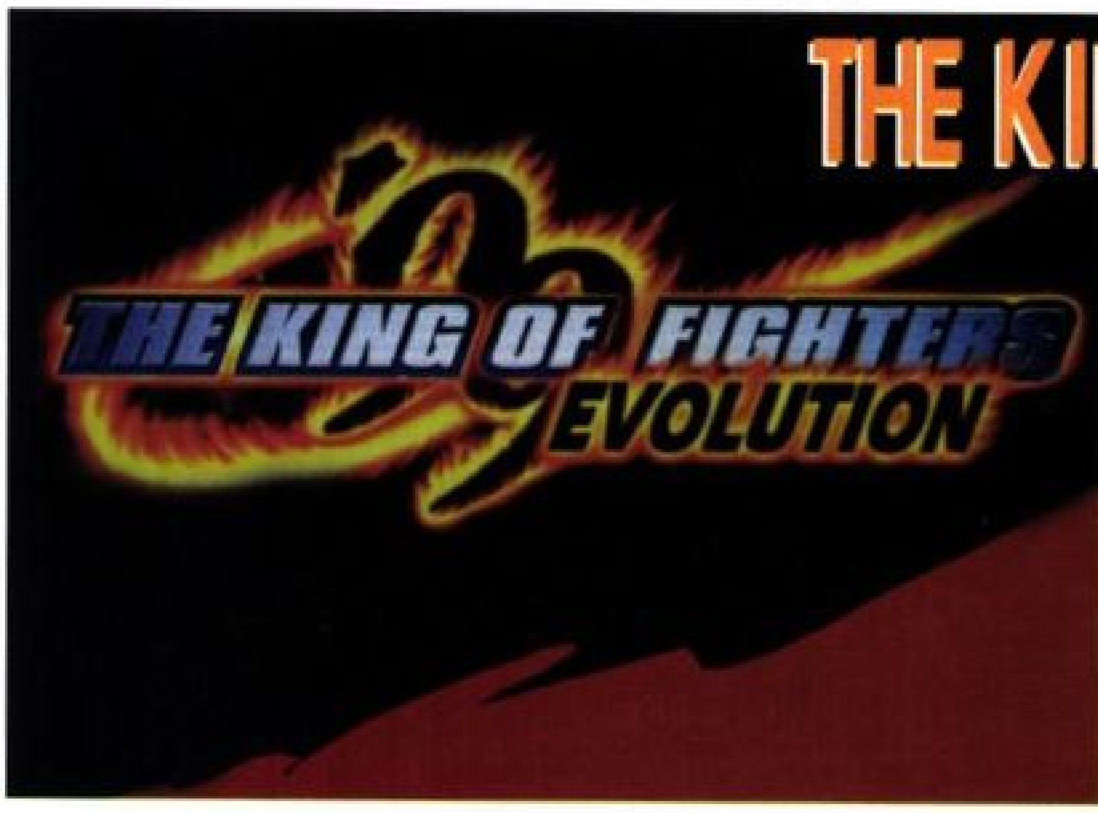




제4의 캐릭터, 엑스트라 스트라이커 등장

THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION





제작사	SNK
장르	대전 액션
발매일	3월 30일
발매가	5,800엔

드림캐스트만의 오리지널 요소를 추가하여 '에볼루션'이라는 이름을 첨가한 「THE KING OF FIGHTERS '99 EVOLUTION」. 이번 달에는 DC에서만 등장하는 6명의 엑스트라 스트라이커(EST)에 대해 상세한 데이터를 소개한다.

스트라이커 매치를 채용하여 시스템 적으로 많은 진화를 이룩한 「KOF '99」. 엑스트라 스트라이커(EST)란 상대를 공격하거나, 체력을 회복시켜주는 서브 캐릭터이다. DC에서는 오리지널 요소의 하나로, 아케이드용으로 등장하지 않았던 6명의 스트라이커 전용 캐릭터가 등장한다.

스트라이커 매치

스트라이커 매치란 이번 '99에서 처음 채용된 시스템으로 기존의 3 VS 3 팀배틀에, 스트라이커가 되는 4번째 캐릭터를 추가한 시스템이다. 플레이어는 캐릭터를 4명 골라서 3명을 대전용으로, 나머지 한 명을 엄호 공격 전용 캐릭터로 만든다. '98 이전에 있던 엄호 공격을 보다 강화시킨 시스템이다.

에볼루션에 있는 CPU전을 플레이하면, 어빌리티 포인트를 획득할 수 있다. 그리고 이것을 모으면 EST를 입수할 수 있고, 다음 전투에서 사용하게 된다. 즉, 많은 플레이를 하면 할수록 많은 EST가 생긴다.



▲ EST는 상대를 공격하거나, 체력을 회복시켜 준다



▲ 대전에 들어가기 전에, 매번 4명의 캐릭터 중에서 스트라이커를 선택할 수 있다



▲ EST 획득에 필요한 포인트를 모으면…



▲ EST를 얻을 수 있다



◀ 전투가 끝나면 어빌리티 포인트를 획득한다

EST 6인의 상세 데이터

쿠사나기 쿄SP

EST를 포함하면 4명째 등장하는 주인공 캐릭터로, 많은 활약 중인 쿠사나기 쿄. EST 쿠사나기 쿄는 어둠쫓기 + 돌진 공격을 가한 후, 팔짱 자세로 상대를 한번 노려보고 들어간다. 이때 아군 캐릭터의 파워 게이지를 하나 채워준다.





▲ 화면 끝에서 등장하면 어둠쫓기로 공격, 그리고 게이지를 채워준다

야마자키

항상 한 손을 바지 주머니에 넣고 도발적인 모습을 보이는 야마자키. 야마자키는 엄호 공격을 요청하면 화면 상단에서 점프 킥을 하면서 등장, 드릴로 넓은 범위의 공격을 가한다.





▲ 점프 킥을 가하여 등장한 다음 드릴로 공격한다

빌리 · 칸

봉을 사용하는 빌리 · 칸도 DC에서 EST로 화려하게 부활한 케이스이다. 빌리는 화면 끝에서 출현한 다음 연격원살곤으로 연속 공격을 가한다.



▲ 맞으면 다단 히트하는 연격원살곤

치즈루

치즈루는 화면 상단에서 등장하여 엄호 공격을 가한다. 이 때 상대와 접촉하지 않으면 그냥 사라지지만, 접촉하면 천신의 이로 공격한다.



▲ 상대와 접촉하면 천신의 이로 공격한다

다이몬 고로

EST로 등장하는 주인공팀의 다이몬 고로는 화면 끝에서 출현한다. 상대와 접촉하면 강한 위력의 타격 던지기로 엄호 공격을 가한다. 일발 역전의 기회를 만들어주는 든든한 캐릭터.



▲ 만세를 부르며 등장하고



▲ 제대로 걸리면 죽음이다

아사미야 아테나 SP

아테나는 쿄처럼 전용 코스튬으로 등장한다. 다른 캐릭터와는 다르게 상황에 따라 다양한 엄호 공격의 모션이 변화한다. 화면 위에서 피닉스 · 애로의 형태로 등장하며 엄호를 해준다. 그리고 상대와 접촉하면 강력한 타격기로 연속 공격을 가한다.



▲ 상대와 접촉하지 않으면 '장까지 가는' 강력한 방어막으로 시간을 벌어준다



▲ 상대와 접촉하면 연속기로 공격한다



난 오늘도 어둠에 휩싸인 고가 도로를 질주한다

수도고 배틀 2



■ 제작사	겐기
■ 장르	레이싱
■ 발매일	6월 예정
■ 발매가	5,800엔

충실하게 재현된 '고속 도로'를 무대로 과격한 드리프트를 시도하면서 질주하는 「수도고 배틀」. 일반 서킷에서 제한된 경주 도로만 달리는 다른 레이싱 게임에 비해 도심의 고속 도로를 달리는 이 게임은 많은 자유를 느낄 수 있다. 레이싱을 사랑하는 정열을 수도고로 불태우면 어떨까요?

도수도고 배틀이란 도시를 가로지르는 고속 도로를 레이싱 코스로 만들어 스피드를 거루는 레이싱 게임이다. 이 고속 도로를 자신들의 영역으로 살아가는 라이벌을 하나씩 물리치며 경험치를 쌓는 것이 주목적이다. 전작에 비해 많은 요소를 추가한 「수도고 배틀2」. 드림캐스트로 등장한다.


▲ 고가 도로와 차량의 모델링은 전작을 훨씬 뛰어넘는다


▲ 코스의 종류가 다양하게 늘어났기 때문에 전략에 많은 변화가 생길 것으로 보인다

도발만이 살길이다

본 작품의 메인이 되는 것은 고속 도로를 돌아다니며 라이벌을 발견하면 패싱(라이트를 점멸하며, 전방에 있는 머신에게 결투를 신청하는 것. 이 행위는 알게 모르게 상대를 도발시킨다.)을 통해 시비를 걸고, 상대가 도전을 받아들이면 본격적인 레이싱에 들어가는 '퀘스트 모드'이다. 보통 이쪽에서 도발을 가하기 때문에 라이벌보다 후방에서 스타트하게 된다. 배틀에서 승리하면 얻게 되는 포인트로 자신의 머신을 튜닝할 수 있다. 플레이어는 머신을 계속 개조하면서 차례차례로 나타나는 라이벌과 배틀을 반복해야 한다.



▲ 보통 플레이어가 도발을 가하기 때문에 뒤쪽에서 시작한다

정신 포인트

목표점이 존재하지 않는 이 배틀에서는 SP(Spirit Point-정신 포인트)로 승패를 결정한다. 상대가 계속 앞서나가면 자신의 게이지가 감소하며, 차와 차의 간격이 벌어지면 벌어질수록 감소 스피드가 상승한다. 그리고 게이지가 없어지는 순간, 드라이버의 의욕은 상실되고 그 배틀에서 패배한다.


▲ 이것이 배틀의 승패를 좌우하는 정신 포인트

게임 모드

QUEST MODE

수도고의 메인이 되는 퀘스트 모드. 라이벌과 대전을 통해 포인트를 얻고, 이 포인트로 차를 튜닝하면서 새로운 도전자를 찾아 마지막에는 궁극의 라이벌을 물리쳐야 한다.


▲ 궁극의 라이벌을 찾아 떠나는 퀘스트 모드

NETWORK MODE



전작에서는 「수도고 배틀」의 홈페이지로 접속하여 리플레이 데이터를 업 또는 다운 로드할 수 있었던 모드이다. 2에서는 새롭게 엠블렘 데이터를 업, 다운 로드할 수 있다.

VS MODE



상하 2분할로 2P 대전을 할 수 있는 모드. 퀘스트 모드에서 만든 게이머의 머신을 사용할 수 있으며, 엠블렘과 닉네임도 반영시킬 수 있다.

QUICK RACE

퀘스트 모드의 랜딩과 튜닝을 하지 않고 차례로 나타나는 라이벌과 싸우는 SP배틀과 구간 타임을 겨루는 타임어택을 즐길 수 있는 모드.



전작에 비해 늘어난 것들

코스

전작을 해본 게이머의 가장 큰 불만은 코스의 길이가 짧다는 것이었다. 그래서 이번 2에서는 전작의 약 6배 정도로 코스의 길이가 늘어난다. 기존에 있던 환상선(環狀線)을 포함하여, 직선이 많은 만안선(灣岸線)에 이르기까지 다양한 형태의 코스가 등장한다. 그 외에도 코스 전체의 모델링도 새롭게 만들기 때문에 고저차와 지형 지물들이 전작보다 아름답게 표현된다.


▲ 때로는 양민의 트럭이 배틀을 방해하기도 한다

300명 이상의 라이벌


▲ 전작의 목표였던 '4 DEVAS'

등장하는 라이벌의 숫자가 대폭 증가하여 300명 이상이 등장한다. 이것은 전작에 비해 2배 이상 늘어난 수치이다. 전작에서는 라이벌과 배틀을 시도하려면 직접 라이벌들을 돌아다니며 찾아야 했다. 하지만 2에서는 각 팀마다 영역이 존재하기 때문에 그 곳으로 가기만 하면 된다. 하지만 300명이 넘는 라이벌과 일일이 대전하려면 벅찰 수도… 전작의 최종 목표였던 '4 DEVAS'를 대신할 존재도 등장한다고 하는데…

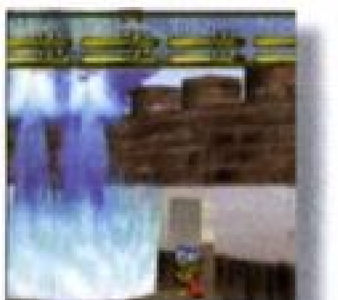
네비게이션 시스템

코스의 전체 길이가 늘어났기 때문에 전작보다 많은 분기점이 존재한다. 모두 9곳으로, 분기점마다 헤맬 수 있기 때문에 2에서는 분기의 시작점을 알려주는 네비게이션 시스템을 채용하였다.



▲ 전작에 비해 분기점이 대폭 증가하였기 때문에 이 시스템은 반드시 필요하다

어떤 어려운 임무라도 해결할 것을 선서합니다. - 소서리언 일동 -





소서리언

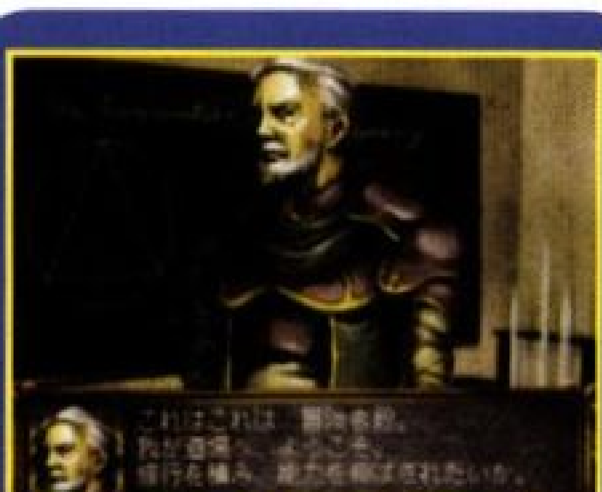
-칠성마법의 사도-

■ 제작사	빅터 / 팔콤
■ 장르	RPG
■ 발매일	4월 27일
■ 발매가	5,800엔

DC용 소서리언은 PC용에 수록된 15개의 시나리오 중 10개를 엄선하였고, 여기에 새로 5개를 추가로 넣는다. 그리고 DC용 소서리언 만의 특징은 연작(連作) 시나리오. 연작 시나리오란 시나리오끼리 어떤 형태로든 관계를 형성하고 있는 것을 말한다. 이번 달에는 시나리오를 중심으로 설명하겠다.

획득 마법과 종족, 직업에 이르기까지 플레이어가 캐릭터를 만든다. 스스로 만든 캐릭터가 어떤 활약을 할 것인지 기대되는 게임 소서리언 -칠성마법의 사도-. 모험가들이 만든 도시 펜타워에는 플레이어가 원하는 모험가가 모이면 언제든지 떠날 준비가 되어 있는 곳이다.

왕궁에서 접수된 의뢰는 모두 15종류. 어떤 모험에 도전할 것인지 결정하는 것은 플레이어지만 때에 따라서는 조건이 필요한 것도 있다. 플레이어 캐릭터가 조건에 들어맞지 않으면 의뢰를 선택할 수 없다.



▲ 초보 소서리언이라면 마을 근처에서 경험치를 쌓은 다음 모험을 떠나 실전 경험을 얻어라! 라고 조언해 주는 선배



▲ 모험을 떠나기 전에 파티 구성을 할 것



▲ '밤의 요파', '한 낮의 흡혈귀'의 무대가 되는 마을

15개의 시나리오

15개의 시나리오를 발표합니다

1. 사라진 왕의 지팡이
2. 잃어버린 타리스맨
3. 주문에 걸린 오아시스
4. 암흑의 마도사
5. 주문에 걸린 퀸 마리호
6. 하늘의 신들
7. 검은 늪의 마도사
8. 로맨시아
9. 홍옥의 수수께끼
10. 메두사의 목
11. 밤의 요파
12. 한 낮의 흡혈귀
13. 말라가는 숲의 비극
14. 유령선의 미혹
15. 태양의 신단

⊙ 밤의 요파(妖婆 - 요괴의 춤)

예로부터 흡혈귀가 살고 있던 마을 부근의 산이 무너진 이후, 마을에 이변이 일어나기 시작한다. 해가 저물어 밤이 되면, 어제까지 있던 마을 사람이 갑자기 모습을 감추는 것이다.

"밤에 마을 사람끼리 얼굴을 마주 보게 되면 사라진다."



▲ 마을을 방문한 소서리언이 처음으로 본 것은 '외인 출입 금지'

이것을 알게 된 마을 사람들은 이후에 누구도 밖에 나가려 하지 않게 되었다. 이 사태를 안 펜타워의 국왕은 소서리언을 파견하지만 마을 사람들은 다른 나라에서 온 이방인에게 입을 굳게 다문다. 이 괴현상을 풀어야 하는 것이 당신들 소서리언의 사명이다.





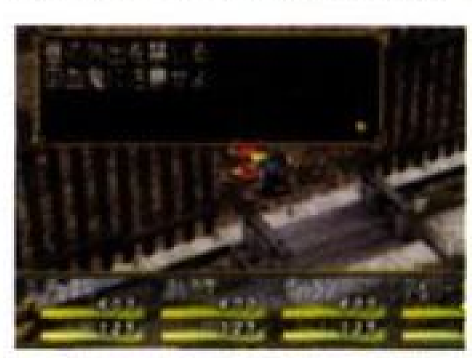
▲ 마을 사람끼리 얼굴을 마주 보게 되면 사라져 버린다는데…

▶ 어둠 컴컴한 배경과 소름끼치는 음악은 소름끼치게 만든다

⊙ 한 낮의 흡혈귀

마을 부근의 산에는 흡혈귀가 살고 있다. 암흑의 일족인 흡혈귀에게 당하지 않도록 밤에 외출하는 것을 금지하고 있다. 하지만 어느 날 흡혈귀의 집인 산이 무너지는 사태가 발생한다.

산이 무너지고 흡혈귀의 공포에서 해방되었다고 생각한 순간, 더욱 심각한 사태가 일어나고 있다는 것을 알아차리게 된다. 산과 함께 사라졌다고 생각했던 흡혈귀가 낮에도 당당하게 나타나, 사람들을 습격하는 것이다. 흡혈귀가 태양 빛을 극복하게 된 이유는 무엇일까?



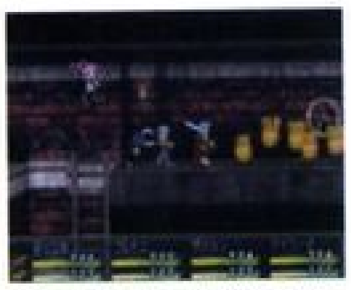
'밤의 요파'와 같은 마을에서 일어나는 사건이기 때문에 이 모험은 같은 맵 상에서 전개된다.

▲ 밤의 요파와 같은 마을에서 임무를 펼친다

Dreamcast

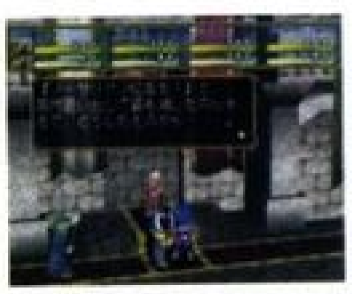

▲ 한낮에 흡혈귀가 나타나다니… 맙세아, 맙세!


▲ 무서울 것이 없어진 흡혈귀는 아가씨를 바치라고 요구한다


▲ 흡혈귀를 없애고 아가씨도 구하러 가는 소서리언들

⊙ 유령선의 미혹

평화로운 왕국 로맨시아에서 일어났던 세리나 왕비 납치 사건은 팬이라는 왕자와 소서리언들의 활약으로 해결되었다. 평화로운 시간이 돌아오지만 다시 이상한 사건이 일어나는데…. 또 세리나 왕비가 실종된 것이다. 이번에는 납치된 것이 아니라 세리나 왕비 자신의 의지로 가출했다는 것이다. 가출의 이유는 '소서리언이 되고 싶어서'. 그리하여 소서리언들은 왕비를 설득하여 가정의 평화를 지켜야 하는 임무를 맡는다.



▲ "소서리언이 되고 싶어"라고 말하며 가정의 평화를 위협하는 왕비



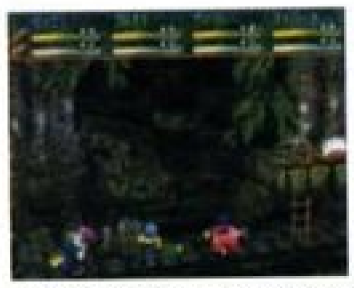
▲ 당신같이 아름다운 사람은 될 수 없다고 말하니 왕비는 유령선으로 들어가 버린다


▲ 유령선 안에는 공격이 통하지 않는 유령이 다수 등장

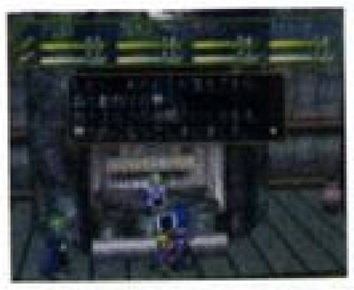
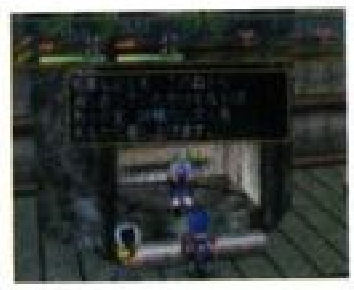
⊙ 홍옥의 수수께끼

펜타워 왕국 근처 숲에는 자연을 사랑하는 엘프들의 집락이 있다. 그들은 하늘을 찌를 듯한 고목을 주거지로 삼아 평화로운 생활을 하고 있었다.

어느 날, 숲에 붉은 - 피와 비슷한 - 돌이 떨어졌다. 아무 것도 내리지 않을 것 같은 파란 하늘에서. 이날 이후 숲의 모습은 변하기 시작한다. 숲에 살고 있는 동물들과 온화했던 엘프까지 흉악해진 것이다. '홍옥(紅玉)'의 마력을 봉하기 위해 소서리언들은 숲으로 향한다.

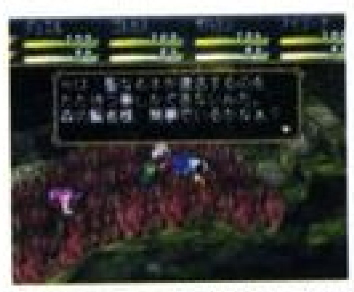


▲ 엘프가 살고 있는 곳은 거대한 나무 속이다



▲ 홍옥 때문에 미쳐 가는 숲 속의 동물과 엘프들

⊙ 말라가는 숲의 비극

소서리언이 '홍옥의 수수께끼'를 해결하자마자 엘프의 숲이 말라가기 시작했다. 숲의 근원이 되는 '성스러운 물'이 홍옥의 마력에 오염되어 더 이상 생명력을 발휘할 수 없기 때문이다. 요정족인 엘프는 고목의 정기를 마실 수 없게 되어 하나 둘씩 쓰러진다. 이번 시나리오에서 소서리언의 임무는 성스러운 물을 다시 정화시키는 것이다.



▲ 이번 임무는 오염된 성수를 정화하는 것


▲ 숲의 현자라면 정화법을 알고 있을 거라 한다


▲ 현자 아저씨는 어디에 있는 걸까?

칠성 마법

소서리안의 세계에서 사용되는 마법은 칠성마법이라고 불리며, 이곳 펜타워에서는 오래 전부터 전해오던 비법이다. 이 마법은 주문을 읊어 사용하는 것이 아니라, 지팡이나 반지에 화성, 수성, 달 등의 별의 힘을 넣어서 그것을 술자의 마력으로 발동시키는 것이다. 즉 칠성 마법을 사용하기 위해서는 미리 별의 힘을 넣어 둔 매직 아이템을 휴대하고 있어야 한다. 만약 매직 아이템이 없다면 바로 펜타워에서 마법 가게를 운영하고 있는 에스터를 찾아가야 한다. 에스터는 아이템에 마법의 힘을 넣어 주고 그 대가로 돈을 받아 가게를 꾸려나가고 있다. 마법의 위력은 지력에 따라 크게 변한다.

⊙ 마법 합성의 법칙

아이템에 별의 힘을 불어넣을 때에는 한번에 하나씩만 가능하다. 이 때 별의 힘을 어떤 순서대로 불어넣느냐에 따라 마법의 효과가 나타난다. 그리고 주의해야 할 점은 별들 사이의 간섭. 화성, 목성, 금성의 힘이 걸려 있는 아이템에 토성의 힘을 넣으면 화성, 토성으로 변하는 것처럼 조합에 따라 별의 성질이 변한다. 이런 법칙은 아래의 표를 보면 알 수 있다. 보다 많은 별의 힘을 불어넣기 위해서는 마법 합성의 법칙을 이해하고 결과를 계산해야 할 것이다.

합성의 법칙합성의 법칙

	화성	수성	목성	달	태양	금성	토성
	(아이템에 걸려고 하는 마법)						
화성	+	+	목성×2	+	태양×2	+	+
수성	토성×2	+	+	달×2	+	없어짐	+
목성	+	목, 화성	+	+	+	+	없어짐
달	없어짐	+	+	+	금, 태양	+	+
태양	+	금, 수성	+	+	+	태, 목성	+
금성	화성×2	+	달, 목성	+	+	+	화, 토성
토성	토성×2	+	+	+	+	+	+

(세로- 아이템에 걸려있는 칠성 마법)

다양한 마법들



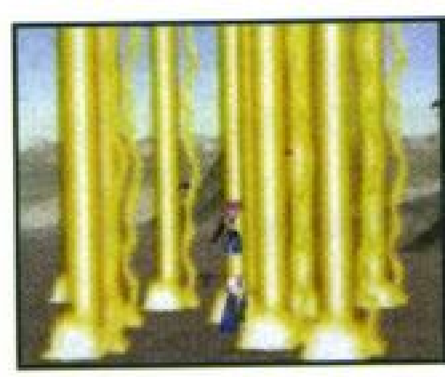
힐(HEAL) -목성, 태양

모험 중에 입은 상처를 치유하는 마법. 이 마법이 없어도 시간이 흐르면 체력이 회복되지만, 강한 몬스터가 많은 시나리오에서는 반드시 필요한 마법이다.



브레이즈(BLAZE) - 화성, 목성, 달

술자의 전방을 향해 화염을 날려 공격한다. 브레이즈와 비슷한 마법으로 프레임(FLAME)이 있지만, 브레이즈의 마력 소비가 더욱 적기 때문에 자주 사용된다.



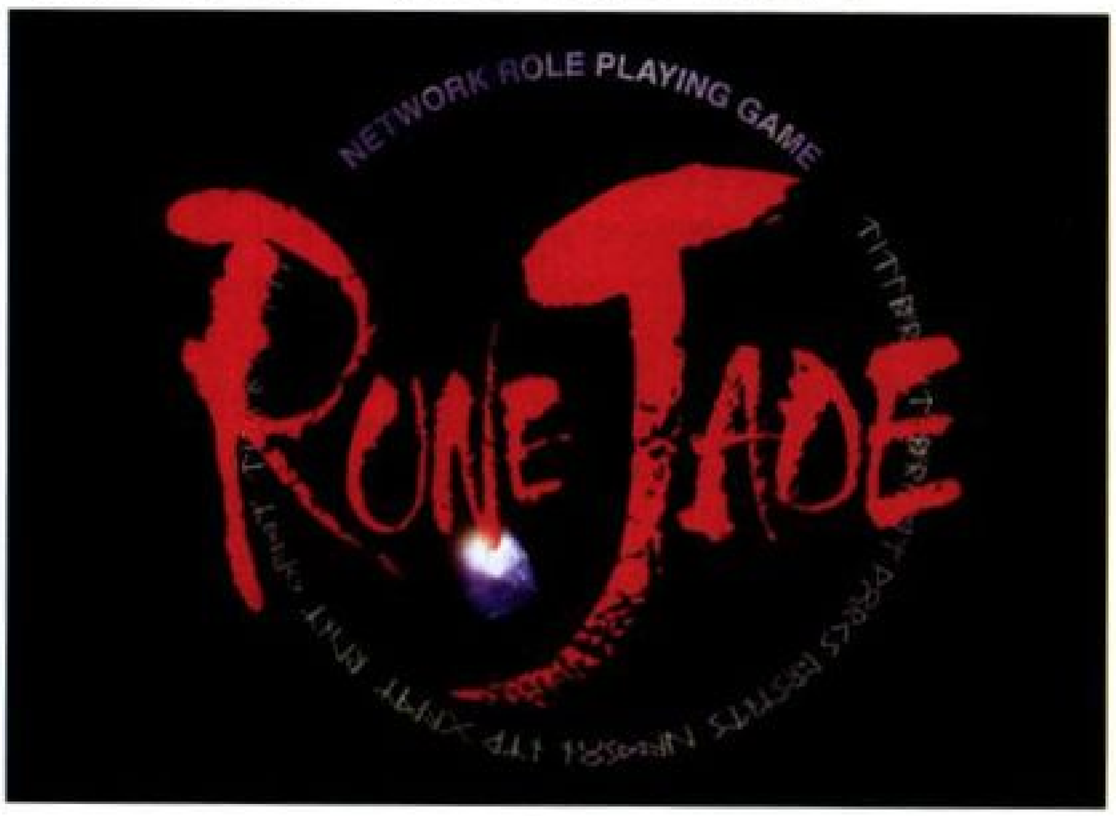
대그-썬더(DEG-THUNDER) - 화성, 목성, 달, 금성, 토성

하늘에서 벼락을 소환하여 화면 내에 존재하는 모든 적을 공격한다. 강력하지만 마력의 소비가 대단하기 때문에 고 레벨의 마법사가 아니면 사용하기 어렵다.



- 제작사 허드슨
- 장르 RPG
- 발매일 여름 발매 예정
- 발매가 미정

이제는 네트워크 게임이 세상을 지배한다



룬 제이드 (Rune Jade)

드림캐스트 역사상 최초의 네트워크 RPG가 이번 여름에 등장한다. 그 이름은 바로 「룬 제이드」. 네트 접속 기능을 최대한으로 살린 RPG는 컴퓨터로만 즐겨야 한다는 고정관념을 갖고 있는 당신에게 신선한 충격으로 다가올 것이다.

홀로 즐기는 싱글 플레이에서는 매우 난이도가 높은 던전을 탐색하게 된다. 던전 내에서는 적과 싸우거나 아이템을 획득하면서 자신의 캐릭터를 강하게 키우는 것이 목적이다. 되도록 많은 시나리오를 경험하여 강인한 생명력을 키워놓을 것. 싱글 플레이에서 살아 남는 테크닉을 충분히 익혔다면 네트워크 플레이로 들어가 보자. 전국 각지에서 모인 용사들과 함께 싸우거나 대화를 나누는 재미를 느낄 수 있다. 무한한 즐거움이 여러분을 기다리고 있다.


▲ 중요 장면은 애니메이션으로 보여준다


▲ 모르는 사람과도 대화를 나누는 채팅 모드


▲ 팀을 구성하여 몬스터를 학살하는 장면

플레이어의 분신이 되는 캐릭터들

플레이어는 게임을 시작할 때 여기에 소개하는 4종류의 직업(성별도 선택해야 하므로 모두 8캐릭터) 중에서 하나를 선택해야 한다. 직업마다 독특한 특기가 있으며, 이에 따라 싸우는 방법도 변한다. 마법과 기공술 등의 개성적인 특수 능력을 통해 이런 특기를 살려 다양한 전투를 보여준다. 네트워크에 참가할 때에는 캐릭터의 특성을 숙지하여 행동하는 것이 중요하다.


▲ 남녀의 차이는 초기 설정에 영향이 있다

무도가



근육으로 똘똘 뭉친 격투 타입의 전사. 힘이 강하고 HP도 모든 직업 중에서 가장 많다. 자신의 근육을 무기로 싸우기 때문에 특별한 장비는 없지만, 대지의 기운을 사용하여 신체를 강화하는 기포(氣砲) 등의 기술로 적을 공격할 수 있다. 사람들은 이를 기공술(氣功術)이라고 한다.


▲ 강인한 육체가 특징인 무도가

닌자



암살에 능한 동양적인 캐릭터인 닌자. 민첩한 움직임과 냉철한 판단으로 모든 임무를 완벽하게 소화한다. 패러미터에 있어서는 민첩성과 명중률, 회피력이 모든 캐릭터 중에서 가장 우수하다. 그리고 다양한 인술(忍術)과 수리검도 능숙하게 사용한다. 다채로운 특수 공격이 매력적인 직업이다.


▲ 다채로운 공격 방법을 지니고 있는 닌자

기사



갑옷으로 무장한 모습이 인상적인 캐릭터로 유럽을 연상시키는 기사. 힘과 기술을 겸비하고 있어 전투능력이 높으며, 거의 모든 무기와 갑옷, 방패를 사용할 수 있다. 즉 올 라운드 플레이어라고 보면 된다. 성장을 반복하면 검에서 위격파를 발사할 수 있다.


▲ 검 하나와 자존심으로 먹고 사는 캐릭터 기사

마술사



기사가 검술의 고수라면 마술사는 마법의 전문가이다. 발동 시간, 사용 회수, 사용하는 마법의 종류까지 마법에 있어서는 타의 추종을 불허하는 캐릭터이다. 하지만 장비 할 수 있는 무기와 방어구가 적고, 육체적으로도 강하지 않기 때문에 육탄전은 되도록 피해야 한다. 그러므로 화려한 마술을 구사하는 원거리전에서 그 진가를 발휘하는 직업이라 할 수 있다.


▲ 내 몸을 지키는 수단은 마법밖에 없어!

모험자 육성의 기초

■ 전투와 레벨업



▲ 자 이제 모험이 시작한다

캐릭터 메이킹으로 등록한 캐릭터는 던전 내의 전투를 통해 경험치를 얻으며 레벨을 올린다. 캐릭터의 레벨이 오르는 순간에 각 패러미터를 올릴 수 있으며, 그 배분은 플레이어 스스로 결정할 수 있다. 어떤 패러미터를 중점적으로 올릴 것인지 잘 생각하여 결정해야 하는 부분이다. 이것을 이용하면 마법에 능통한 기사라든지 HP가 높은 마술사 등의 변칙적인 캐릭터도 양산할 수 있다.



▲ 어떤 패러미터를 갖고서 시작할 것인지는 플레이어 마음

■ 마법

캐릭터의 직업에 관계없이 마법 카드를 사용하면 마법을 외울 수 있다. 마법의 강화는 레벨에 관계없이 이 카드를 반복으로 사용함으로써 올릴 수 있다. 마법의 레벨이 오르면 적은 MP로도 강력한 마법을 구사하게 된다.



▲ 다양한 속성을 지니고 있는 마법

■ 제이드



▲ 제이드의 입수 방법은 다양하다

제이드란 위대한 힘을 간직한 물질을 말한다. 플레이어는 이 제이드를 장비품에 집어넣어서 각 제이드에 속한 힘을 그 장비품으로 옮길 수 있다. 어떤 제이드는 방어구에 불의 속성을 불어넣거나, 검의 공격력을 높일 수도 있다. 플레이어가 원하는 능력을 제이드가 해결해 준다.



▶ 아름다운 빛의 제이드. 다양한 효과의 제이드가 세상 곳곳에 존재한다

■ 모험의 무대

이번 작품의 목적은 여러 던전을 탐색하여, 다양한 시나리오와 수수께끼를 클리어하는 것이다. 모험은 캐릭터의 직업에 따라 마을에서 시작하며, 마음에 드는 던전을 선택하여 들어갈 수 있다. 플레이어 캐릭터는 보금자리가 되는 '홈타운'이 있다. 던전으로 갈 때에는 이곳에서 출발하며 탐색이 끝나면 다시 돌아오게 된다. 마을의 풍경은 직업에 따라 틀리므로 4개의 세계를 서로 비교해 볼 수 있다. 각 던전의 입구에는 베이스 캠프가 존재한다. 이곳에서는 각지에서 모인 모험자와 상인들이 모여 있다. 던전에 들어가기 전의 준비는 모두 이곳에서 끝내야 한다. 그리고 네트워크 플레이에서는 이곳에서 처음으로 다른 플레이어와 만나게 된다. 던전에서는 스토리 진행 및 아이템 수집, 그리고 전투가 기다리고 있다. 특이한 점은 같은 이름의 던전이라도 매번 다른 모습을 보인다는 것이다. 물론 몬스터의 위치와 보석 상자의 배치도 변하기 때문에 새로운 기분으로 즐길 수 있다.



▲ 던전에 들어가기 전에는 베이스 캠프가 있다



▲ 던전이라고는 하지만 숲을 배경으로 하는 시나리오도 있다



◀ 새로운 스릴을 맛볼 수 있는 던전

새로운 여행의 무대 - 네트 워크

네트워크 RPG란 간단히 말하면 인터넷을 사용하여 즐기는 RPG이다. 자신의 DC를 이용하여 싱글 플레이만 즐길 수 있었던 기존의 RPG에 비해, 네트워크 RPG는 네트워크라는 공유의 필드를 무대로 복수의 플레이어가 하나의 세계에서 동시에 활동할 수 있다. 이것은 전적으로 DC의 통신기능이 있기에 가능한 것이다.

■ 플레이할 수 있는 던전 수의 증가

기본적인 싱글 플레이에서는 최대 20개의 던전밖에 들어갈 수 없다. 하지만 네트 플레이를 사용하면 100개 이상의 던전을 모험할 수 있다. 이때 한번이라도 들어갔던 던전은 데이터로 저장되기 때문에 싱글 플레이로 플레이할 수 있게 된다.

■ 대화를 통한 팀의 구성

네트워크 상의 세계에서는 다른 플레이어도 모험을 즐기고 있다. 그들과 채팅을 하거나 BBS를 사용하여 정보를 교환하면, 혼자서 알아낼 수 없었던 다양한 테크닉을 얻을 수 있다. 또 채팅을 통해 친해진 플레이어와 같은 팀을 구성하면 새로운 던전을 탐험할 때 많은 도움이 된다.



▲ 화면에 나타나는 문장으로 상대에게 채팅을 요청할 수 있다

■ 다양한 플레이 모드

1. 공동 플레이

네트워크 상에서 복수의 모험가와 채팅 등을 통해 의기투합하여 던전을 탐험하는 플레이 방법이다. 부상당한 동료를 치료해 주고 강한 몬스터를 함께 공격하면서 사랑과 우정을 불태울 수 있는 모드이다.

2. 대전 플레이

다른 플레이어와 실력을 다투는 모드이다. 이기고 지는 건 자신이 키운 캐릭터의 실력에 달려 있으므로 중요한 아이템은 갖고 오지 않는 것이 상책.

3. 나홀로 플레이

누구와도 협력하지 않고 혼자서 새로운 던전을 탐험하는 모드이다. 자신의 실력이 독보적이다라고 느낄 때 사용해 볼 것.

4. 기타

모험은 즐기지 않고 그저 채팅과 BBS에 자신의 글을 올려놓는 플레이 방법이다. '끝말 이어가기'나 '강한 무기 10선' 등의 다양한 쓸거리를 찾아 자신만의 공간을 확보하는 수단이다.



우려먹기가 아닙니다. 이것은 팬서비스 입니다.

메모리즈 오프 (가칭)



■ 제작사	키드
■ 장르	어드벤쳐
■ 발매일	2000년 여름
■ 발매가	미정

플스용 오리지널 연애 어드벤처 게임으로 팬들의 상당한 지지층을 확보한 메모리즈 오프가 DC로 이식된다. 비록 후속작이 아니라 아쉬운 면도 있지만 수많은 변경점과 추가요소를 더해 아직 메모리즈 오프를 못해본 유저는 물론이고 이미 플레이해본 유저에게도 기대를 모으고 있다.

이제는 일반인들까지도 이름을 알고 있을 정도로 유명해진 일러스트레이터 사사키 무츠미의 게임 데뷔작이자 대표작 메모리즈 오프. 아직 PS용을 못 해본 사람 중 이 게임에 관심이 있었던 사람이라면 DC의 구입을 고려해봐도 좋을 것이다(물론 메모리즈 오프를 좋아한다는 가정 하에…).

DC용 오리지널 요소

・메모리즈 오프의 집대성

이벤트 CG의 추가는 물론이고 연출의 강화, 그리고 앞서 발매되는 네오지오 포켓용 「메모리즈 오프 -퓨어-」의 시나리오도 일부 수록된다고 한다. 또한 PC용 액서세리집인 「메모리즈 오프 플러스」의 그래픽도 전부 수록된다고 한다. 물론 이 외에도 수많은 추가요소가 들어간다고 하니 정말로 모든 메모리즈 오프의 집대성이라고 해도 과언이 아닐 것이다.


▲ 이벤트의 추가는 물론이고 수많은 요소와 변경점으로 강화된다

・아야카의 보컬곡

PS용은 연애 어드벤처 게임임에도 불구하고 오프닝곡과 엔딩곡이 전혀 없었다는 것을 감안, DC용에서는 히로인 아야카가 부르는 'This may be the last time we can meet'가 수록된다고 한다. 하지만 노래는 아야카보다 유에의 성우가 더 잘 부를 것 같은데….

・선택문 네비게이트 시스템(navigate system)

선택문에는 SD 캐릭터가 표시되어 어떠한 선택문이 어떤 캐릭터에게 어떤 영향을 미치는지를 한눈에 알 수 있는 '선택문 네비게이트 시스템'이 채용된다. 원작 역시 그다지 높은 난이도를 가지고 있지는 않았지만, 선택문 하나로 배드 엔딩이 나올 염려는 이제 없어져 버린셈. 하지만 이 게임의 배드 엔딩은 나름대로 해피엔딩이었는데….

6인의 히로인

히스키 아야카


▲ 어딜 봐도 히로인… 아무도 부정할 수 없다

밝고, 다정하고, 남을 배려해주는 전형적인 히로인으로 주인공 미카미 토모야의 소꿉친구이자 애인이었다(과거형이다). 이 이상 설명하는 것은 게임의 재미에 직접적으로 영향을 미치므로 알아서 자제….

이마사카 유에


▲ 역시 히로인…. 이벤트CG의 연출을 봐도 히로인이라는 것을 알 수 있다.

아야카와 함께 주인공의 소꿉친구로 이 게임의 실질적인 히로인. 역시 전반적으로 히로인다운 면모를 보이며, PS용에서는 전 캐릭터 중 유일하게 스토리의 분기를 가지고 있었다. 아야카의 강력한 라이벌로 주인공을 토모짱이라 부른다.

후타미 시온


▲ 아무도 없는 벤치에서 혼자 점심을 먹는 시온. 표정의 변화를 전혀 느낄 수 없다

키드 홈페이지에서 시행된 캐릭터 인기순위에서 히로인인 유에와 아야카를 앞서 1위에 등극한 메모리즈 오프 최고 인기캐릭터. 표정의 변화가 없고, 말도 없고, 아무도 없는 교정에서 혼자서 점심을 먹곤 하지만… 왠인지 그 인기는 무시 못할 수준.

오토하 카오루


▲ 이런 것은 보기에는 좋을지 몰라도 어깨에 상당한 무리가 오기 때문에 당사자는 상당히 괴롭다고 한다

주인공에게 적극적인 호감을 보이는 사교적인 성격. 하지만 그 웃음 뒤에는 어딘지 모르게 외로워 보이는 데가 있다. 얼굴은 웃고 있지만 속에서는 썩고 있다…. 바로 이런 캐릭터를 두고 하는 말이다

키리시마 코요미


▲ 칼 들고 뭐해?

주인공의 학교 구내매점에서 임시로 일하는 아가씨. 대학에서 경제학을 전공하고 있지만 늘 거스름돈 계산 때문에 애를 먹는다. 별로 인기 없는 캐릭터로 캐릭터 엔딩 우선 순위 1위를 자랑하는 저난이도를 가지고 있다.

이부키 미나모

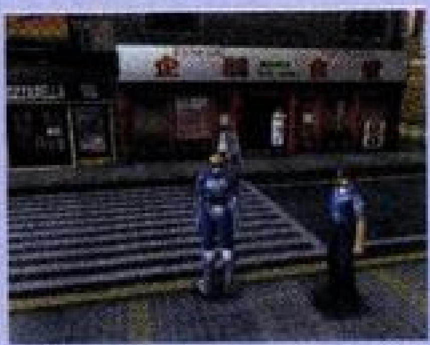
주인공의 후배로 병약 소녀에 그림 그리는 것을 좋아하는 평이한 설정의 캐릭터. 메모리즈 오프의 캐릭터 인기 순위 6위를 자랑하는 인기 캐릭터(6명 중…).


▲ PS용을 해본 사람은 알 것이다. 그 엔딩 연출의 화려함을…

Dreamcast

Coming Soon!! DC

액션



렌타 히어로 No. 1

■세가 ■미정 ■미정

렌타 히어로란 무적의 컴뱃 아머를 입고 악과 싸우는 슈퍼 아르바이트생을 말한다. 렌타 히어로는 바위를 부수고 자동차를 앞지를 만큼의 스피드를 갖고 있다. 각종 배달과 미아 찾기 등의 의뢰를 받아 사회 정의 실현에 앞장서는 그의 모습은 아름답다. 하지만 이런 초인적인 힘을 가진 영웅도 컴뱃 아머를 벗으면 평범한 학생으로 돌아간다.

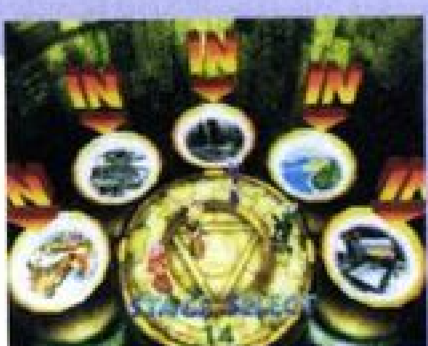
대전액션



마벨 VS 캡콤 2 -New Age of Heroes-

■캡콤 ■3월 23일 ■5,800엔

마벨 VS 캡콤 2가 이전 시리즈의 크게 다른 점은 종전의 2대 2 태그 매치 방식에서 3대 3 팀 배틀 방식으로 변화를 꾀한 것이다. 또한 많은 시스템이 추가되었고 동시에 발매될 나오미 기판과 연동되어 비주얼 메모리를 효과적으로 이용할 수 있다. 그리고 먼거리에 사는 게이머끼리 대전을 펼칠 수 있는 통신 대전도 눈여겨볼 만한 대목.



파워 스톤 2

■캡콤 ■여름 발매예정 ■미정

모든 소원을 들어주는 파워 스톤을 찾아 떠난다는 '파워 스톤'의 후속작이다. 액션성이 매우 강한 대전격투 게임이다. 전작과 크게 다른 점은 스테이지에서 3개밖에 등장하지 않았던 파워 스톤이 이번에는 7개나 등장한다. 캐릭터가 변신하기 위해 모아야 하는 파워 스톤의 숫자는 3개로 전작과 같다.

시뮬레이션



어드밴스드 대전략

■세가 ■미정 ■6,800엔

전쟁은 잔혹한 반면, 인류에게 기술 발달의 토대를 마련해준 계기가 되었다. 2차 세계 대전을 독일군의 입장에서 바라본 어드밴스드 대전략은 병기 데이터의 대보고(寶庫)라고 할 수 있다. 실제로 역사에 등장하여 활약한 유명 병기는 물론 아주 적은 숫자지만 생산된 병기와 개발 중단된 병기도 등장한다.

어드벤처



마리오넷 컴퍼니

■마이크로 캐빈 ■5월 발매 예정 ■6,800엔

마리오넷이란 감정을 갖고 있는 소녀형 로봇을 말한다. 커뮤니케이션 시스템을 통해 마리오넷과 대화할 수 있으며, 성심으로 이들을 다루면 '키즈나' 수치가 올라 인간에 가까워진다. 주인공이 맡아 키우는 마리오넷의 이름은 마린이며, 주인공과 항상 싸우는 아레사의 마리오넷은 마리아이다. 마린은 솔직한 성격이며 마리아는 열혈파.

S · RPG



이노센트 티어즈

■글로벌 A · 엔터테인먼트 ■미정 ■미정

행방을 감춘 카가리를 찾기 위해 주인공 하루야키와 그녀의 오랜 친구 유미가 벌이는 다양한 이벤트를 그린 작품이다. 천사와 타천사라는 장벽을 넘어서는 사랑과 암투가 시나리오의 핵심이다. 주인공은 유미와 함께 천사인 카가리를 쓰러뜨릴 것인가? 아니면 동족을 버리고 천사인 카가리와 다시 사랑에 빠질 것인가?

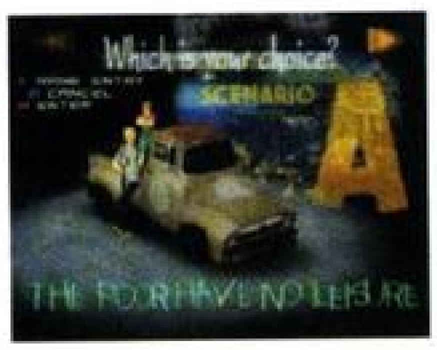
레이싱



즈사 바사

■리얼 비전 ■7월 발매 예정 ■5,800엔

약간 생소한 이름의 「즈사 바사」는 동물형 메카가 끄는 수레를 타고 레이스를 펼친다는 내용의 레이싱 게임이다. 육상, 수상, 공중형 타입의 동물 메카와 경량 및 중량형의 수레를 다양하게 조합하여 상대보다 빠른 스피드를 만들어야 한다. 다른 레이싱 게임과는 달리 드리프트 감이 매우 좋다.



슈퍼 런어바웃

■클라이맥스 ■5월 25일 ■5,800엔

이 게임은 샌프란시스코를 무대로 다양한 탈것을 이용하여 의뢰받은 임무를 수행하는 액션성이 강한 레이싱 게임이다. '형태가 있는 모든 것을 부순다'라는 사상이 토대로 깔려 있기 때문에 사바 세계에 강한 불만을 갖고 있다면, 그대 이 게임을 놓치지 말지어다. 달릴 수 있다고 생각하는 순간 이미 그대는 그곳을 달리고 있을 것이다.

퍼즐



GET!! 콜로니즈

■세가 ■3월 30일 ■2,800엔

마지막에 자신의 볼 숫자가 상대보다 많으면 이긴다는 간단한 룰의 게임. 보드 위에 있는 자신의 볼을 움직이거나 상대의 볼에 접근시켜 볼의 개수를 늘려가야 한다. 「GET!! 콜로니즈」에는 부족의 라이벌과 대결하는 캠페인 모드와 친구들과 대결하여 뜨거운 우정을 쌓는 대전 모드가 있다.



기천열 소년의 간가간

■세가 ■4월 27일 ■4,800엔

마이크 디바이스에 대고 문장을 말하면, 이것이 무기가 되어 상대방에게 날아간다는 새로운 감각의 퍼즐 게임. 혼란을 틈타 도망친 108마리의 요괴를 잡아 인간 세계의 혼란을 막아야 한다. 발음의 속도와 정확성으로 무기의 강약이 결정되기 때문에 일본어 연습에 많은 도움이 될 것이다.



키티의 매지컬 블록

■세가 ■3월 30일 ■2,800엔

세가의 퍼즐 시리즈 제 3탄으로 캐릭터 성이 강한 키티를 주인공으로 삼고 있다. 세가의 고전 명작인 '펭귄'과 똑같은 작품으로, 키티를 조작하여 유령을 블록으로 압사시켜야 한다. 키티의 기나긴 여정을 다룬 스토리 모드도 들어가 있다.



인간의 본능은 게임에서도 나타난다

'수집'이라는 게임의 즐거움

오늘날의 물질 만능 사상이 만들어 낸 인간의 끝없는 물건에 대한 욕심(物慾). 디지털이라는 가상 세계에서 살아가야 하는 게이머에게도 존재하는 욕망이다. 게임 속에서 아이템을 찾아 헤매는 정열은 어디에서 오는 것일까? 수집 게임을 통해 당신의 신경 속에 잠재되어 있는 욕망을 탐구해보자.

글: Dr.M



▲ 500만원 이상을 호가하는 '이화 소형 14종 우표'. 이것이 희소성, 역사성의 산물이다



▲ 수집의 대중화에 기여한 올림픽 우표

물건을 수집한다는 것은 동물에게도 존재하는 본능이다. 평범한 개나 원숭이에게도 자신만의 수집품(collection)을 갖고 있을 정도니까. 개는 땅속에, 원숭이는 풀숲에 수집품을 숨겨놓는다.

인간은 동물보다 이런 욕구가 훨씬 강하다. 그러나 대한 민국에서 하나 둘씩 물건을 모으는 행위는 남에게 말하기 힘든 우울한 취미였다. 부의 축적의 상징으로 통하는 '수집'은 일반 대중에게 많은 반감을 주었고, 단순히 모으는 데에만 신경을 쓰면서 수집한 양적인 측면을 강조하는 초보적 수집가들이 대다수였기 때문이다. 그래서 20년 전만 하더라도 우표와 동전, 전화카드를 모으는 것조차 "이건 취미일 뿐이다"라고 말하기에는 어려운 점이 있었다. 그러나 올림픽을 통해 각종 기념 주화와 우표가 대량으로 생산되면서 사람들에게 주목을 받기 시작한다. 그후에는 희소성과 역사성을 지닌 진품이 고가로 매매되는 시대가 도래한다. 하지만 그 와중에는 "왜 이따위 것이 높은 가격으로 거래되지?" 라고 생각할 정도의 이상한 물건과 "희소성"만으로 가치 이상의 평가를 받는 것도 생겨서 거품은 아닌지 걱정할 정도지만, 수집하는 사람들(collector)의 '열정' 만큼은 높이 사주어야 하겠다.



▲ 멧돼지 수집견, 풍산개

모으자! 아이템

한편 위에서 설명한 데로, 형태를 갖추고 있는 것을 수집하는것은 이해할 수 있다. 그러나 게임의 세계에도, 역시 이런 수집가들이 적지 않다. 여기서 말하는 게임의 세계란 '초회 한정판'이라는 이름으로 구매욕을 자극하는 '게임 상품'이 아닌 게임 속 세계를 말한다. 게임에 등장하는 아이템을 모으는 것이 중요한 요소가 되거나, 목적 그 자체가 되기도 한다. 게임 매니아로써는,

"뭐가 이상한데?"

라고 반문할 수 있지만, 그래도 다시 생각해보면 역시 이상해서 웃음이 나온다. 이건 그냥 데이터일 뿐이다. (데이터하니까 사족을 붙이고 싶다. 본인이 좋아하는 게임을 살펴보면 데이터가 잘 구비되어 있고, 이 데이터를 효율적으로 사용할 수 있는 게임이다. 어드밴스드 대전략, 건담 G-generation, 네트핵, 위저드리 등…) 또 희귀 아이템은 프로그램 상에서 출현율을 낮게 설정한 것에 해당할 뿐이다. 그런데 그것을 얻기 위해서 던전을 3박 4일로 헤매며 적과 싸우고 있는 당신… 패드를 살며시 내려놓고 정좌를 한 다음 생각해 보라. 웃을 수 밖에 없다.

아이템뿐만이 아니다. 삼국지나 신장의 야망에서 유명

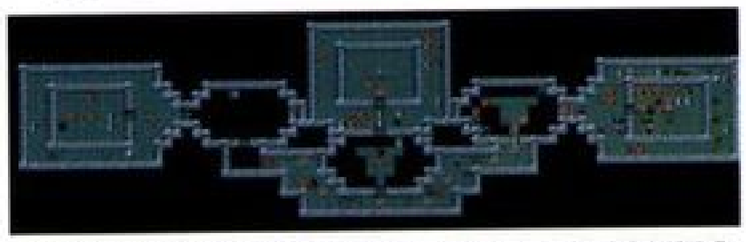


▲ 이 정도는 되야 데이터 수집의 맛이 난다! 어드밴스드 대전략 98(PC용 데이터)

한 장수를 등용하기 위해 며칠을 밤새워 플레이하거나, 도키메키 메모리얼에서 모든 아가씨에게 고백을 받지 않으면 마음이 편안하지 않는 이것. 모두 같은 맥락에서 바라볼 수 있다. 장수와 아가씨의 아이템화. 모든 것을 얻어야 만족할 수 있는 인간의 욕심은 과거에도 있었고, 미래에도 있을 것이다. 그래서 본능이라고 하지 않는가.



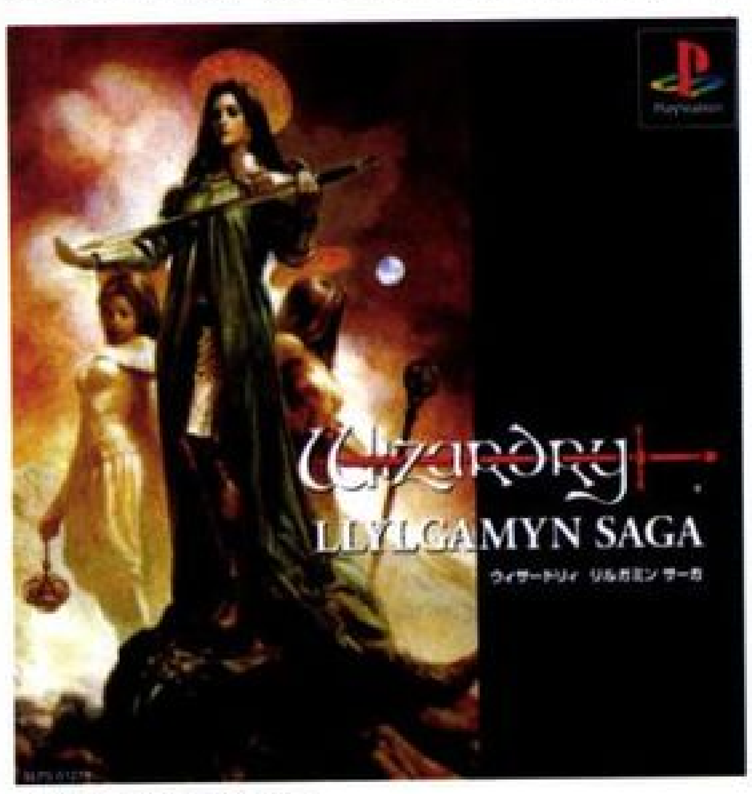
▲ 과거에 빼아팠던 전쟁을 즐긴다는 것은 많은 논란의 여지가 있다



▲ 이것이 네트헥(그래픽 강화형으로 옛날에는 아스키 문자로 구성되어 있었다)

수집 게임의 기초를 다진 위저드리

과거로 돌아가서 패미컴도 없고, 컴퓨터의 가격도 비쌌을 때, 이런 인간의 수집욕을 자극했던 게임이 있었다. 그것은 바로 「위저드리」시리즈다. 컴퓨터 RPG의 원조로 십수년에 걸쳐 변하지 않는 완성도를 자랑하는 걸작. 그 후 하드웨어의 진보를 생각하면 소프트웨어의 진보는 어느 정도였을까 하고 생각하게 만드는 작품이다. 이 게임에서는 정말 강한 무기와 방어구는 상점에서 구입할 수 없다. 적을 쓰러 뜨려 얻는 보물 상자에서 얻어야만 한다. 당연히 "수리검"이나 "무라마사" 등의 초 레어 아이템은 최강 클래스의 적을 통해 얻어야 한다. 더욱 대단한 것은 이 초 레어 아이템을 상점에 팔면 재고 리스트에 추가되어, 아이템 리스트를 완성시킬 수 있는 점이다. 일격으로 마지막 보스를 쓰러뜨릴 수 있는 레벨이 되어도 아직 발견하지 못한 아이템이 있다면 또 다시 미궁을 헤매게 만든다. 이런 "위저드리"가 현재 모든 수집 게임의 원조라고 해도 과언은 아니다. '신의 프로그램'이라고 불리는 게임이 바로 위저드리다.



▲ 데이터 게임의 원조 위저드리

수집 게임의 진화형태 포켓 몬스터

요즘 많은 인기를 누리고 있는 '포켓 몬스터'의 즐거움은 기본적으로 이 연장선상에 있지만, 의식적으로 데이터의 가치를 변형시켰다. 즉 통신으로 데이터(포켓몬)의 교환을 가능하게 한 것이, 데이터를 통한 시장성을 넓힌 것이다. 실제로 희귀한 포켓몬 1마리에 대하여,

"이 포켓몬이라면 1대 1교환이 불가능하다, 다른 것으로 교환하자"

라는 단순하지만 시장 경제의 논리가 그곳에도 존재한다. 데이터=정보에 가치가 붙는 것, 즉 게임에 고도 정보화(물론 게임 세계만을 말하는 것이다. 다른 분야에 비해 아직은 정보의 비중이 낮다고 생각한다)를 이룬 작품이 바로 포켓몬이다.



▲ 어디까지나 데이터일 뿐인데, 얻지 못해 안달인 사람이 대다수. 닌텐도에서 한정된 숫자만 보급한 '뮤'

희귀 데이터를 얻기 위한 노력의 예

포켓몬 금, 은에서 3대 희귀 몬스터는 바로 라이코우(ライコウ), 엔테이(エンテイ), 스이쿤(スイクン)을 말한다. 이들 포켓몬을 입수하기 위해서는 먼저 불탄 탑(やけたとう)에서 이들의 석상을 봐야한다. 그리고 이들을 잡기 위한 준비물은 골드 스프레이 약 30개, 하이퍼 볼 약 50개, 슈퍼 볼 약 25개를 구입한다. 그 다음으로 포획용 포켓몬을 키운다. 추천할 만한 포켓몬은 루주라(ルージュラ)로 레벨 49까지 올린다. 루주라로 사용해야 하는 기술은 악마의 키스(あくまのキッス), 검은 시선(くろいまなざし)과 얼음 계열의 공격기술을 익혀 놓는다. 또 필드 상에서 빠른 이동이 가능한 날기(そらをとぶ)와 자전거를 준비한다. 이제 준비물을 모두 갖추었으니 리포트를 이용하여 게임을 저장한다.

먼저 45번 도로로 이동하여 골드 스프레이를 이들 3형제가 등장할 때까지 사용하며 돌아다닌다. 상당한 인내심을 요하므로 게임 보이를 던지거나 하지는 말자. 희귀 데이터를 얻기 위해서는 근성만이 살아남는 길이다. 이제 위 포켓몬이 등장한다면 먼저 악마의 키스를 사용하고, 그 다음 턴에서는 검은 시선을 사용하여 상대가 도망칠 수 없도록 한다. 그리고 공격 기술로 상대의 HP를 최대한 많이 없앤다. 그리고 마지막은 볼을 집어던져 포획하자. 이것도 확률이 낮으니(근성이 필요합니다…) 계속 던질 것. 주의할 점은 검은 시선을 사용한다고 해도 그냥 도망치는 경우가 있기 때문에 눈을 뜨면 악마의 키스로 다시 잠재워야 한다. 이렇게 하여 성공했다면 다행이지만 만약 실패하여 도망치면, 두 번 다시 등장하지 않으므로 다시 로드해야 한다. 성공해도 나머지 두마리를 더 얻기 위해 위에 설명한 것을 반복할 것. 희귀 데이터를 얻기 위해서는 이 정도의 노력은 필요하다. 필자의 경우 3마리를 얻기 위해 약 3시간 정도 걸렸다.

당신은 새로운 리더

게임을 즐기지 않는 사람에게는 이런 게임 속에서 수집에 열광하는 사람의 기분을 이해할 수 없을 것이다. 하지만 다른 각도에서 바라보면 그것은 매우 '고등적인 놀이'다. 추상적인 개념상의 희귀 아이템을 수집하는 것에 기뻐하는 것은, 동물이라면 불가능한, 분명 인간만이 누릴 수 있는 정신적인 놀이라고 말할 수 있다.

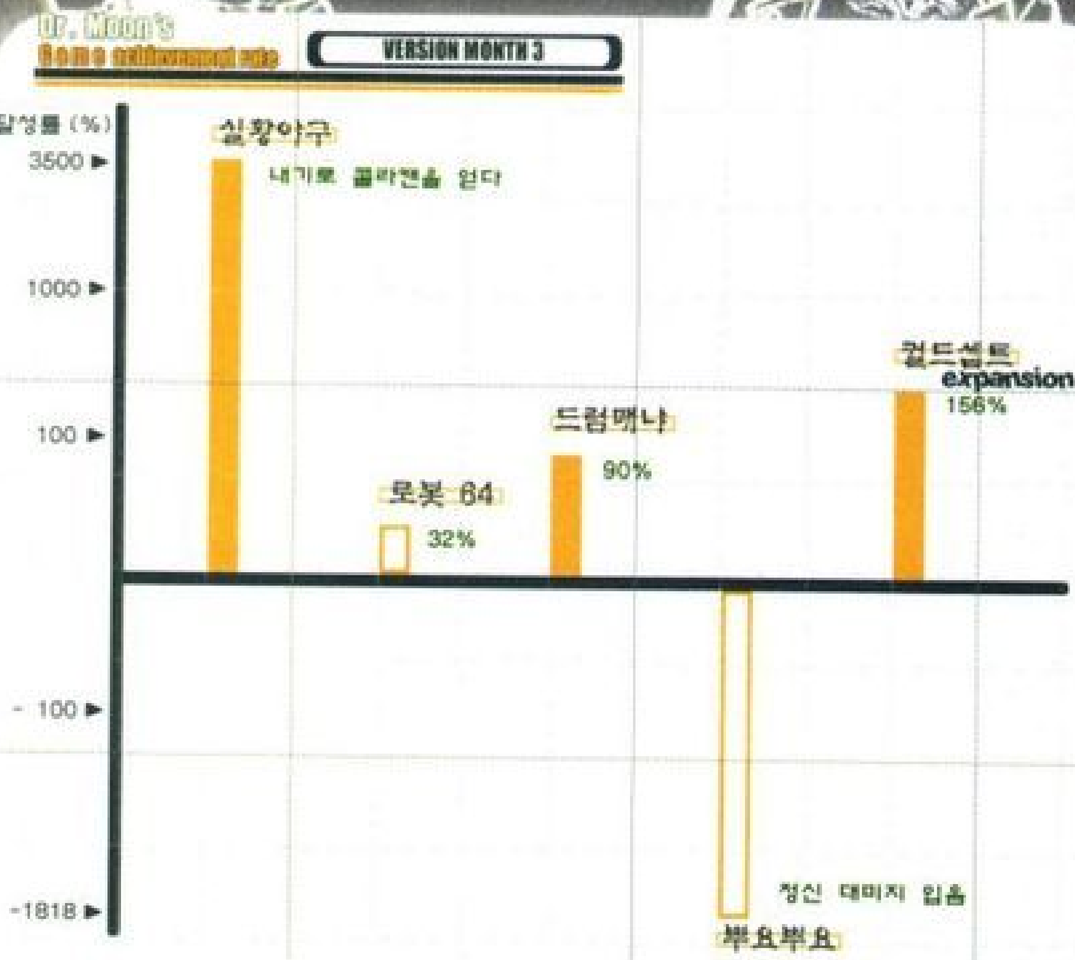
포켓몬으로 시작된 게임의 고도 정보화는 '희귀 데이터'라는 기묘한 개념을 생산하였다. 몇 번이라도 카피할 수 있는 디지털 데이터에 제한을 두어 가치를 만들어 낸 것이다. 인간이라는 것은 소유욕, 또는 독점욕에서 자유롭지 못하지만, 놀이라는 것을 통해 대리 만족도 가능한 동물이다. '게임'이라는 고등적인 놀이를 즐기기 위해서는 디메리트(단점)와 메리트(장점)간의 변환, 그리고 정보라는 실체가 없는 것(가치조차 없는)에 가치 부여가 필요하다. 어쩌면 이런 아이템 수집에 열중하는 게이머가 고도한 추상 처리 능력을 요구하는 지금의 과도기적 사이버 사회에서 매우 뛰어난 적응 능력을 발휘, 대한 민국의 새로운 리더로 떠오를지도 모른다.

부록 데이터

위저드리라는 게임은 솔직히 근성이 없으면 플레이하기 힘들다. 그러나 대다수 RPG게임의 모태가 되기 때문에 자신이 진정한 게이머가 되기 위해서는, 또 데이터 게임의 진수를 맛보려면 한번쯤 거쳐가야 할 필수 게임이라 생각한다. 어떤 작품이 있는지 모르는 게이머를 위해 게임기로 등장한 위저드리 시리즈에 대해서 정리해 보았다.

기종	시나리오	메이커
패미컴	위저드리1, 2, 3	아스키
게임 보이	위저드리 외전 Ⅰ, Ⅱ, Ⅲ	아스키
슈퍼 패미컴	위저드리 5, 6, 위저드리 외전 Ⅳ Story of Llylgamyn	아스키 MEDIA
PC엔진	위저드리5, 위저드리 1&2, 위저드리 3&4	NAXAT
PS	위저드리7 Llylgamyn Saga, New Age of Llylgamyn	소니 로커스
SS	위저드리 6&7 네메시스 Llylgamyn Saga	데이터 이스트 쇼에이 로커스





Dr. M의 게임 플레이 보고서

이번 달 Dr. M의 최고의 달성율을 보인 게임은 실황 야구 6라고 사료됨. 무려 3500%의 달성율을 보임. 가지 팀장 및 防廣을 상대로 내기를 하여 콜라캔 7개를 비롯 각종 음료수와 과자, 점심, 저녁을 다 따먹었다고 함. 바깥쪽 슬라이더로 도망가는 피칭을 주로 사용하고, 승부구로는 몸쪽 빠른 직구로 이들을 구워삶은 것으로 판단됨.
두 번째로는 컬드셉트 익스펜션. 구입한 지 1년이 넘은 것을 이제야 시작함. 현재 시나리오는 다 깨고 156장의 카드를 모은 것으로 보임.
신모기자의 지도하에 시작한 드럼 매니아는 90%이상의 달성율을 보임. 익스리얼의 몇몇 곡을 빼고는 다 클리어한 걸 목격함. 가장 낮은 달성율을 보인 게임은 -1818%를 보인 뿌요뿌요. 대전 뿌요에서 진 다음, 상대방이 내뱉은 한마디로 넉다운.
"나이가 드셔서 손이 느리시군요."
그날 밤 베개를 씹으면서 수면중인 것을 도청을 통해 알아 냄.
현재 로봇 대전 64의 엔딩을 위해 매진 중인 것으로 사료됨.

알림 골뱅이 세대, n세대인 독자 여러분과 호흡을 같이 하기 위해 앞으로 e-mail을 통해서 독자의 사연을 받습니다. 물론 기존의 우편도 받습니다만 e-mail로 오면 새턴인에 뽑힐 확률이 좀 더 높겠죠? (이 코너 속에 그 이유가 있습니다.)
Dr. M's e-mail address : sad-hunter@powerzine.com
sad-hunter@hanmail.net



가지님 약속대로 사진을 보냅니다. 가지님은 이 사진을 보고 웃으실 지 모릅니다 하지만 인간은 누구나 코를 청소합니다. 가려울 때, 이물질이 들어갔을 때…, 그리고 우리 싸부(만화)의 싸부가 만화가이시랍니다 이름은 '조득필'. 만화제목은 '무림깡'입니다. 찾아보시길…. 전 일주일만에 겨우 찾았습니다. 무림짱, 무림빡이 아닙니다. 무림깡입니다. 그럼

PS. 제 생일이 10월 25일인건 아시죠? 오신 다음 선물을 주세요. 물론 선물은 드캐가 적당할 듯 싶네요. 드캐 없이는 출입불가입니다.

▶ 이제 담당자가 바뀌었습니다. 가지님은 제 오른쪽 높은 자리로 가셨습니다. 이제 가지 팀장님이 되신 거죠.
코를 후비는 건 인간의 100대 욕구 중 서열 32위에 속하는 중급 욕구입니다. 100대 욕구 중 1위는 먹고 싶은 욕망, 2위는 종족 보존의 욕망이며, 나머지 98개를 계속해서 나열하자면 지면을 때우는데 도움이 될 수 있으나 여기서 줄이겠습니다. 욕망은 바로 바로 해소하는 것이 좋습니다. 욕구 불만에 쌓이면, 내성적인 사람의 경우 갑자기 폭발해서 주위사람을 깜짝 놀라게 만들기도 하고, 외향적인 사람의 경우 울기도 합니다. 이러한 욕망의 특징은 남이 보는데서 해소하면 매우 천하게 보인다는 점입니다. 그러니 이런 사진은 자제해 주시길 바랍니다.



게이머라면 대부분 그러하겠지만 저도 만화 좋아합니다. 특히 '맛의 달인'이라는 만화책을 탐독하죠. 체격이 빼빼 말라서 먹는 것을 그다지 좋아하지 않습니다만 요리하는 걸 즐깁니다. '무림깡'하니 모 식품회사의 새×깡이 생각이 납니다만.



안녕하세요. 가지님? 조선 펑크인 김강수입니다. 기억하시려나… 제가 기타만 파다보니 멜 보낼 시간이 없었습니다. 죄송… 그건 그렇고 용산처럼 쓰레기스들이 많은 곳은 처음 봤습니다. 도대체 팔아먹을 거면 인간답게 책임을 져야 하는 것 아닙니까? 자기네가 사이드 라벨 필요없다구 안 줘놓고선 나중에 교환하려 하니 그거 없다구 만원을 더 받으려 하잖아요. 그럼 사이드 라벨 하나가 만원입니까? 도대체 애들 돈을 얼마나 뜯어먹어야 직성이 풀릴지는 모르겠지만 용산 인간들 존경스럽습니다. 어쩌면 그렇게 멋지게 돈을 벌까요… 드캐를 정식 수입해도 파는 사람이 같다면… 지금과 달라질게 없겠죠. 뭐…

▶ 요즘 용산 업주들이 게이머 사이에서 많은 질책을 받고 있는 것으로 알고 있습니다. 담당자 또한 개인적으로 황당한 경험이 많아 좋은 이미지를 갖고 있지는 않습니다만, 그러나 그들이 그런 행동을 취하는 이유가 있겠죠?
제 게임 경력도 16년이 되어 가는군요. 10년 전만 하더라도 오락과 컴퓨터에 있어 중심지는 청계천이었습니다. 애플 컴퓨터용 게임을 복사하고 패미컴 팩을 사기 위해 매일 활개하던 기억이 나는군요. 지금은 보기 힘든 5.25인치 디스켓 통을 들고 다니며 게임 수집에 열중했었죠. 간혹 이상한 아저씨들이 와서 예술 비디오 테입을 사지 않겠냐고 접근하는 일도 있습니다.
그리고 얼마 안 있어 동양 최대의 전자 상가를 만들겠다는 정부의 의지 하에 용산 전자 상가가 탄생합니다. 용산人들은 경쟁 상대인 청계천을 이기기 위해 깨끗함과 친절함을 무기로 게이머들을 상대했었습니다. 많은 사람들이 오가게 되었으며 각종 부대 시설이 세워지게 되죠. 이때부터 가게에 붙는 권리금 및 보증금이 천정부지로 솟게 됩니다. 보통 '억' 단위죠. 말이 '억'하는 거지 이만큼 벌기도 힘듭니다. 가게를 오픈할 때 인테리어 비, 물품 구입비, 인건비 외에 '억'이 별도로 더 들어가야 한다는 거죠. 저도 이 얘기는 저희 동네에서 조그만 게임점을 운영하고 있는 아저씨에게 들은 겁니다. 조금은 용산人들의 고충을 이해하셨는지?

[redacted]

가지님께

안녕하세요? 저는 고2인 엄태준입니다. 제가 파워를 본지는 약 6년 정도 됐지만, 이렇게 편지를 쓰긴 처음입니다. 저는 DC를 갖고 있는데, 이번 잡지를 보니 PS2로 DOA2가 나오더군요. 제길! 테크모는 하여간 뭐가 없다니깐. 분명히 그놈들은 돈맛을 안겁니다. 돈맛을…. 아~ DOA2 나오면 사려고 얼마나 기다렸는데…. 미국판 나오는 거 보고 일본판도 나올 줄 알았는데…. 오락실에 있어도 감상만하고, 오락기로 하려고 돈만 모았는데…. 어휴~ 이만 줄입니다. 안녕히 계십시오.

PS. 테크모 망해라!

▶ 편지 자주 써 주십시오. 편지 쓰기 뭐하다면 e-mail로 주셔도 됩니다. 제 e-mail 주소는 sad-hunter@hanmail.net 또는 sad-hunter@powerzine.com입니다. e-mail로 보내 주시면 아마 거의 채택될 겁니다. 왜냐하면… 편지로 오는 것은 다시 담당자가 타자를 쳐야 하거든요. 헤~ Dr. M은 육체 노동에 매우 약하답니다. 요새는 통신망이 발달하면서 집집마다 케이블 모뎀이나 ADSL을 깔더군요. 전 케이블 모뎀을 깔았는데 전에 쓰던 56K 모뎀에 비하면 하늘과 땅차이더군요. 24시간 하루 종일 써도 한달에 3만 ×천원만 내면 되니 어머니와 싸우지 않아도 된다는 점이 정말 좋습니다.

미국판 DOA2를 태준군의 DC로 즐길 수 있는 방법이 있긴 있습니다. 편법인데 모드 chip이라는 걸 달면 됩니다. 그러면 미제 DOA2를 돌릴 수 있죠. 구입 루트는 개인적으로 알아 보시구요(이유는 아시겠죠?).

회사란 그런겁니다. 이익을 추구하고, 이익을 낼 수 있는 방향으로 움직이죠. 사실 시장성으로 보면 DC보다는 PS2쪽이 매력적일지도 모릅니다. 거의 하루만에 100만대를 팔아버렸으니… DC는 100만대 팔리는데 약 6개월이 걸렸죠. 억울하면 회사하나 차립시다.

[redacted]

안녕하십니까? 가지님.

저는 요새 학교 다니기가 지겨워 죽겠습니다. 고등학교는 중학교와 달리 시간도 길고 수업도 훨씬 지루합니다. 그리고 선생님들도 다 재미없고 성질도 더럽습니다. 3년이 정말 괴로울 것입니다. 가지님께서 빌어주십시오. 제 3년을 위해… 본론으로 들어가서 저희 학교에는 동아리가 많이 있습니다. 연극 동아리, 농구 동아리, 축구 동아리, 컴퓨터 동아리… 한 14개정도 있습니다. 우리반 아이들은 모두 동아리에 들어가려고 소개서도 내고 면접까지 봤는데 저는 동아리에 들어가지 않았습니다. 왜냐! 제가 맘에 드는 동아리가 없기 때문입니다. 제가 바라는 동아리는 바로 32비트 게임 동아리입니다. 우리 학교에는 아주 많은 동아리들이 있지만 유일하게 없는 것입니다. 그래서 제가 이 동아리를 만들 것입니다. 이 동아리는 단순히 게임만 하는 게 아니라 게임에 대해 연구하고 간단한 게임도 제작해보고 학생들을 대상으로 게임 대회도 열 생각입니다. 축제 때는 다른 학교 학생들과도 해 볼 계획입니다. 어떤가요? 좀 무리인가요? 가지님께서 저의 계획이 성공할 때까지 빌어주십시오. 그럼 이만.

PS. 팀장이 되신 걸 축하드립니다.

▶ 손모君의 부모님이나 선생님께서 이 글을 보시면 손모군이 많은 어려움이 있을 것 같아 이름은 넣지 않았습니다. 본 담당자는 남을 배려할 줄 안답니다.

시간이란 손모군이 생각하는 것만큼 느리지 않습니다. 3년 뒤에 잠자리에서 일어나면 3년이 빛처럼 지나가죠. 괴롭다고 생각치 말고 다른 즐거운 걸 생각하세요. 괴롭다고 말할수록 생각할수록 더욱 괴로워집니다.

동아리, 만드세요. 자신의 생각을 다른 사람에게 말하고, 실행하는 게 그리 어려운 게 아닙니다. 의외로 다른 이들은 손모군의 언행에 많은 영향을 받습니다. 겉으로는 그냥 지나치는 듯 하지만 속으로는 많은 변화가 일어난답니다. 부디 멋있는 게임 동아리를 만드시길. 그리고 32비트 게임 동아리라고 한정 짓기 보다는 포괄적으로 다루는 게 어떨까요?

[redacted]

안녕하세요. 가지님. 전 대전의 박준영君입니다. 얼마전 저는 친구와 '철도원'이란 영화를 보러 시내라는 번화한 곳에 갔는데 영화 시작 전까지 시간이 남길래 오락실에 갔다가 새턴 CD를 사러 게임 매장에 갔습니다. 친구의 권유로 18금 게임인 「슈퍼 리얼 마작 S」를 구입하기 위해 아저씨께 말씀드렸더니, "학생에겐 못 팔겠네"라고 하시더군요. 솔직히 내성적인 저는 조용히 나왔습니다. 양심 냉장고라도 있으면 주고 싶더군요. 하늘에서는 하얀 눈이 펑펑 내려 내 마음을 훈훈하게 해 주었지만 바람이 너무 불어서 귓대기가 찢어지는 줄 알았습니다.

~~중략~~

얼마 전에는 슈퍼로봇대전F의 세이브 파일이 날아가서 이불 쓰고 울었고 파워 메모리는 부서지고… 악순환의 연속입니다. 세이브 파일은 날아가면서 무슨 생각을 했을까요? 기뻤을까요? 의문이 남은 체 시간은 흘러가고 결국 삼풍 백화점 참사와 같이 시간에 묻혀 버리겠죠. 이만 줄이겠습니다.

▶ 준영군이 그걸 구입했더라도 과연 게임을 즐길 수 있었을지 의문이군요. 마작이란 유희가 우리 나라에 널리 알려진 게 아니기 때문이죠. 저도 마작은 할 줄 모릅니다만. 아마 아저씨는 18금이라는 이유도 있지만 준영군이 마작을 할 수 있을지도 걱정하셨을지 모릅니다. 그런데 슈퍼 리얼 마작 S가 맞는지 모르겠네요. 제가 알기로는 슈퍼 리얼 마작 시리즈는 그래피티, P6, P7까지 나왔거든요. 그리고 보니 마작을 배워보고 싶군요.

PS. 세이브 파일은 쇼크사 한 겁니다. 앞으로는 정전기 및 이상 진동에 주의하세요.



[redacted]

티랑오랑. 가지님이랑~

에… 에에엥 우… 우엥(ㅎㅊ) 넘 해요 가지님이 그렇게 떠나시다뇨…. 이제막 정이 들었다 싶었는데 서운해요. 섭섭해요. 무지무지 굉장히. 으… 언젠간 다시 만날 날이 있겠죠(후후). 암튼 제 그림이랑 사연 실어주셔서 정말정말 감사했어요…. 에 그럼 가지님 안녕히…. 에… 에에엥 우… 우엥 히잉… 섭섭

다시 티랑오랑…. 기자님!!

안녕하세요~ 반갑스웨다아~ 첨 뵘죠…. 앞으로 자알 부탁 드려옷…. 아 전 횡설수설 하나로 통하거든요…. 제가 워낙에 좀 말솜씨가 없어서. 아. 암튼 잘 부탁드려요. 저는 CHERRY구요 고2의 고딩 소녀랍니다. 귀여운 것을 무지 좋아하며 CLAMP의 왕팬입죠. 제가 저번 달에 처음 게임파워의 문을 두드렸거든요. 요번이 두 번째 편지네요. 전 담당자님이 가시다니…. 무지 섭섭하지만. 새로 오신 담당자님도 자~알 이끌어 나가실 거라 굳게(?) 믿고있어요. 에… 그러니 앞으로 아프로오 자알 부타악 드려옷. 제가 귀여운걸 좋아하는 것만큼 사쿠라양을 빼먹을 수 없겠죠!! 기자님께서는 개인적으로 어떤 취향이신지유… 기자님과는 첨이라서 타입을 잘 모르겠네요. 그래서 제 취향인 사쿠라양인 것입니다용. 게임파워에 보낼라구 미리부터 그려 놨던건대요. 옙뿌게 봐주세요. 네네. 감사합니당!!

앞으로 매달 예쁜 그림과 편지를 보낼테니깐요. 음. 이제 봄이라 편지지와 펜색깔도 모두 초록색. 연두색. 녹색인가…. 암튼 골라서 쓰는 건대요. 어떠세요? 괜찮으신가요? 맘에 드셔야 할텐데…. 에….요번에 오랜만에 겜장에 갔더니 여…역시 게임장은 화르르 불타고 있더라구욧. 음 암튼 DDR을 쭈욱 구경했습죠. 어디 구석에 있는 DDR은 없나하구… 이 연습한 보람은 있었나? 암튼 친구들이랑 구석챙이에 가서 조심스레 뛰던 중 너무 긴장한 나머지 그대로 GAME OVER 으…와앗! X팔려라앗…. 그 동안 잘 할려구 그토록 코피 X지는 연습을 했건만(하지만 코피는 안났어요(?)) 너무너무 분위기가 이상해서 이 따가운 눈빛들…. 금방이라도 비웃을 듯한 저 음흉한 미소들이… 으… 나를 괴롭게 한다앗!

에휴에휴 넘넘 X팔렸다(사실 난 좀 당당해서 X팔린 줄 몰랐는데 친구들이 옆에서 자꾸 돋구니깐 더 팔리자나요)

암튼 그 게임장에 가면 종종 날 알아보며 '아아 GAME OVER' 으와앗…. 그저께도 었는데… 잊혀졌을 거라 생각하고 말이죠. 근데 그게 아니더라구욧. 게임장 아저씨도 그렇구. 요샌 개나 소나 돼지나 모두 DDR한다던데. 나라고 못하겠더냐앗! 그런저런요런 이유로 오늘부터 특훈. DDR 연습 교사도 있습죠. DDR 고수. 울 동네에서 유명한 울 오빠. 어쨌든. 요번엔 열씨미 해서 모두모두 밟아주리… 아자아죠 파! 그러니 응원 열심히 해주세엽. 에헤엥…. 그리고 마지막으로 떠나시는 가지님께 안부 꼬옥 좀 전해 주세엽! 그럼 물러갑네당. 쀱~

PS. 글씨가 엉망이라 알아보실 지 모르겠네요~ 담엔 더 예쁘게 써드릴께요 ♡ 안냥히~

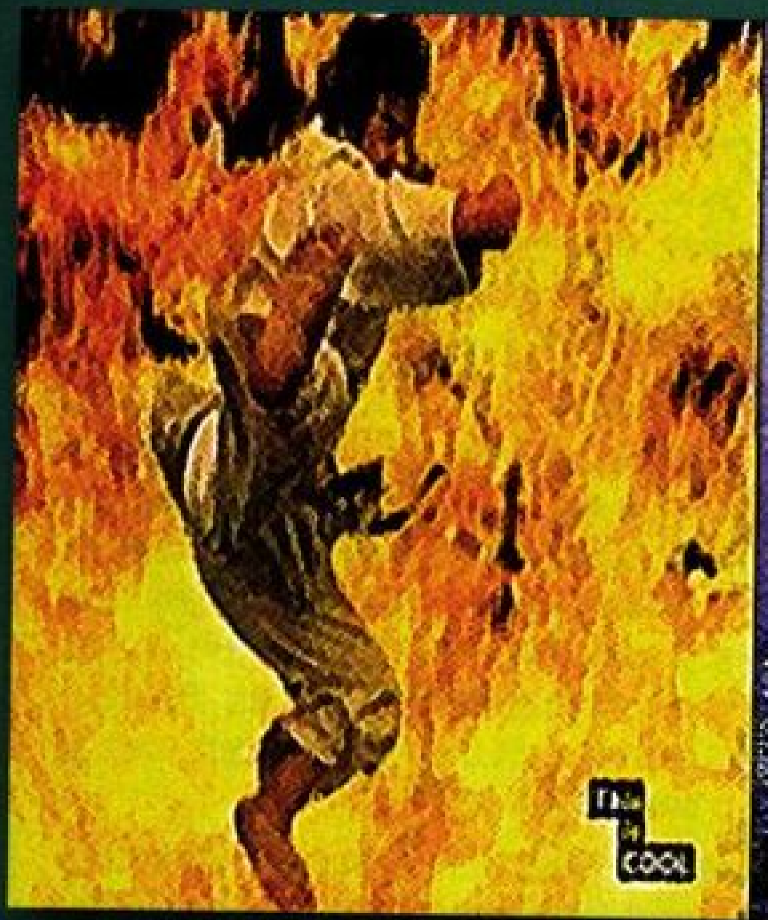
▶ 안녕하세요. 새로운 DC, 새턴인 담당자 Dr. M입니다. DDR 연습에 온 열정을 불태우는 버찌 소녀의 글을 보니 제우 국민학교 아니 제우 초등학교 1학년 1반 학생들이 생각나는군요. 그들 역시 DDR을 향한 열정을 이기지 못하고 음악 교과서를 찢어 버린 다음 '디디알'이라는 교과서를 1999년 11월 1일에 출간하게 됩니다. 동네에서 유명한 오라버니에게 과외를 받는 방법도 좋지만. 좋은 퍼포머가 되기 위해서는 훌륭한 교과서도 필숩니다. 宇宙에서 검증받은 이들이 모여 탈고했으니 그 내용은 훌륭하다할 수 있습니다. 본 담당자. 이 엽기적 교과서를 수 권 확보하고 있으니. 제우 초등학교를 방문하시면 선물로 드리겠습니다.

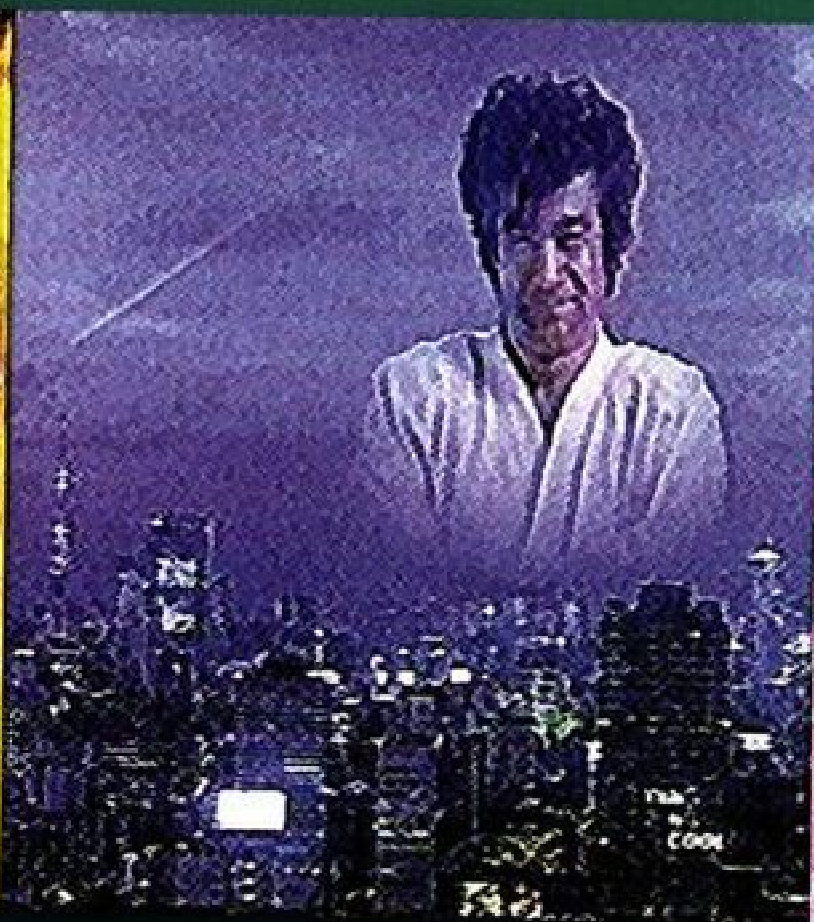
그런데 버찌 소녀는 정말 앙증맞게 글씨도 쓰고 그림도 잘 그리시는군요. 하마터면 사미땡에게 그림을 빼앗길 뻔했습니다. 그가 옆 눈길로 그림을 훔겨 볼 때의 음흉함과 군침 삼키는 소리란!

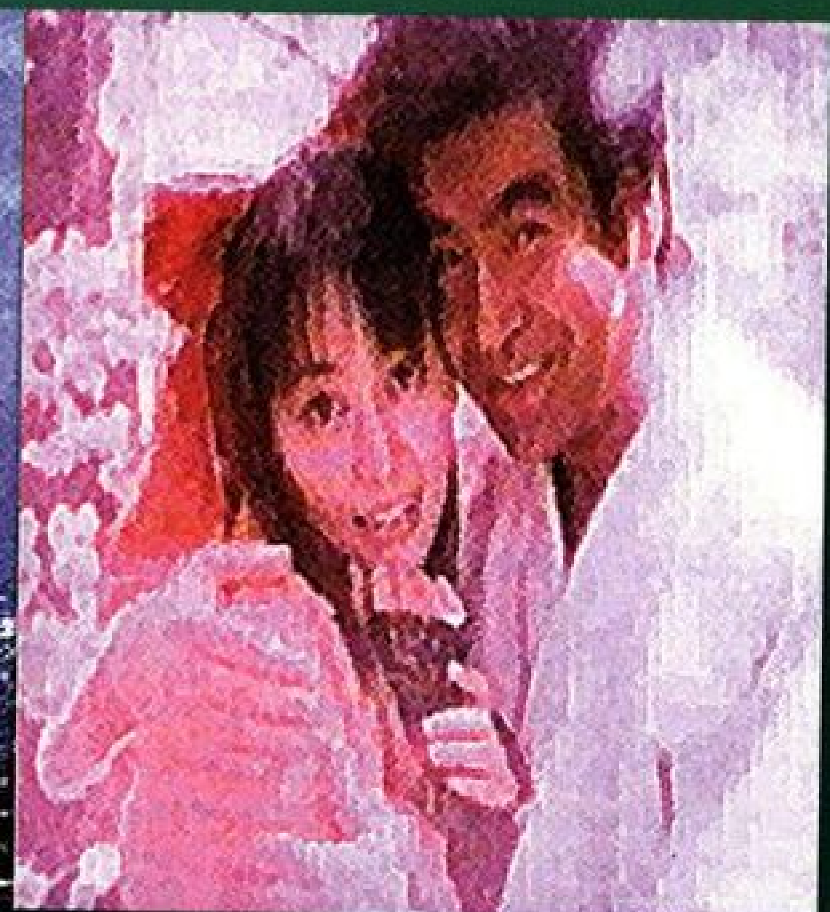
제 취향은… 나이에 걸맞다고 할 수 있겠네요. 혹시 PS로 나온 「도쿄 마인 학원」이란 게임을 아시는지? 나오는 캐릭터는 대부분 고등학생인데 그림에서는 절제미와 성숙함이 느껴지죠. 그 중 코마키(小蒔)를 좋아합니다. 흠… 보이쉬 스타일이죠. 이상입니다. 괜히 쑥쓰러워지네…

새턴 게임 장르별 마지막 총정리

세가 새턴 그리고… FINAL EDITION







그 어떤 미사여구(美辭麗句)나 대의명분(大義名分)으로 치장한다고 해도, 새턴은 이미 사장된 기종이다. 세가에게 있어서도 새턴은 이미 구형 기종이고, 차세대기는 어디까지나 드림캐스트일 뿐이다. 이번달에는 새턴이 사장된 것을 기념(?)하여 마지막으로 새턴의 명작 소프트들을 정리해 보겠다. 이 통계는 일본 잡지에서 집계한 추정 판매량에 의거한 것으로 실제 공식 판매량과는 다소 차이가 날 수 있으며, 제작사의 경우 특별한 경우를 제외하고는 발매사를 기준으로 표기하였으니, 이 점 양해해 주길 바란다.

<글: 사미>

새턴 전체 판매 랭킹

1	버추어 파이터 2	세가	95년 12월 1일	126만
2	파이터즈 메가믹스	세가	96년 12월 21일	61만
3	세가랠리 챔피온 십	세가	95년 12월 29일	59만
4	사쿠라 대전	세가	96년 9월 27일	58만(새턴 콜렉션 8만)
5	슈퍼 로봇 대전 F 완결편	반프레스토	98년 4월 23일	54만
6	슈퍼 로봇 대전 F	반프레스토	97년 9월 25일	52만
7	사쿠라 대전 2	세가	98년 4월 4일	52만
8	J리그 프로 축구팀을 만들자 2	세가	97년 11월 20일	45만
9	에너미 제로	워프	96년 12월 13일	43만
10	전뇌전기 버추어 온	세가	96년 11월 29일	42만
11	그랜디아	게임아츠	97년 12월 18일	41만

플레이스테이션에는 스퀘어의 대작 RPG 등으로 밀리언셀러가 쉽게 느껴지는 경향이 있지만, 새턴에서 밀리언셀러가 된 작품은 「버추어 파이터 2」 뿐이다. 이 외 「그랜디아」나 「사쿠라 대전 2」가 밀리언셀러를 노리긴 했지만 「그랜디아」는 기나긴 발매연기와 부적절한 시기로, 「사쿠라 대전 2」 역시 새턴이 사장기에 접어 들 때 발매되어 많은 판매를 기록하기는 했지만 결국 밀리언셀러의 벽은 넘지 못했다. 새턴의 가장 큰 문제는 인기작품은 많았어도 하드웨어 자체의 판매량에 영향을 미치는 킬러타이틀은 없었다는 것이다.



◀ 세가의 아케이드 게임을 즐길 수 있다는 것이 새턴의 큰 매력이었다. 사진은 아케이드에서 높은 수준으로 이식된 「버추얼 온」



▶ 플레이스테이션용보다 한달 정도 늦게 발매되기는 했지만 새턴의 2D 기능을 살려, 램팩 없이도 완벽 이식에 성공한 「스트리트 파이터 제로 2」. 게임 외에도 갤러리 모드 등이 추가되었다. 판매량은 31만개 정도

어드벤처 게임 판매 랭킹

1	에너미 제로	와프	96년 12월 13일	43만
2	에반게리온 세컨드 임프레션	세가	97년 3월 7일	35만
3	에반게리온	세가	96년 3월 1일	32만(뉴패키지 19만)
4	바이오 하자드	캡콤	97년 7월 25일	22만
5	이브 더 로스트 원	이미디오	98년 3월 12일	14만
6	신세기 에반게리온 강철의 걸 프렌드	세가	98년 3월 29일	14만
7	기동전함 나데시코 -최후에는 역시 사랑이 이긴다?-	세가	97년 5월 2일	12만
8	에반게리온 디지털 카드 라이브러리	세가	97년 9월 25일	10만

역시 미소녀 게임과 연령 제한이 걸린 게임을 제외하면 어드벤처도 많이 부족하다는 것을 알 수 있다. 또한「에바와 유쾌한 친구들」을 제외한 모든 에바 시리즈가 순위에 들어있는 것이 에바의 인기를 단적으로 보여준다.「이브 더 로스트 원」은 일본에서 상당한 지지층을 확보한 이브 버스트 에러의 후속작이니 만큼 높은 판매량을 보였다. 그 외 바이오 하자드를 제외하면 전부 캐릭터 게임으로 대부분의 게이머들이 어째서 플스를 사야만 했는지 알 거 같은 기분도 든다.



▲ 에반게리온의 아류작이라는 말도 안되는 비난을 받기도 했지만, 나름대로 지지층을 확보한 기동전함 나데시코. 레이에 버금가는 히로인 호시노 루리를 탄생시켰다


▲ 이브 시리즈의 후속작으로「이브 버스트 에러」의 프로듀서인 칸노 히로유키가 빠지긴 했지만 전작의 명성 그대로 고수준의 시나리오를 즐길 수 있다

에반게리온(세컨드 임프레션)

당시 에반게리온의 폭발적인 인기의 여파를 타고 발매된 게임으로, 모든 것은 판매량이 대변해준다. 게임은 애니메이션이 흐르고 선택문이 뜨고 다시 애니메이션이 흐르는 식으로 간단하지만 게임만의 오리지널 스토리와 계속 분기되는 동영상으로 에반게리온 팬들은 구입할 수밖에 없었던 게임. 원작의 팬이 아니라면 아무런 의미가 없는 게임이기도 하지만 이 게임을 플레이하고 원작을 보기 시작한 게이머들이 존재할 정도로 게임 자체의 완성도도 높다. 특히 절제된 프레임의 사용으로 시디 한 장에 과연 얼마까지 동영상이 들어갈 수 있을 지 가능성을 제시해 주기도 하였다. 그 외 에반게리온은 1은 2,800엔에 저가판이 발매되어 이전 판매량에 19만개가 더 팔리는 기염을 토해내기도 하였다.



▲ 절제된 프레임의 사용으로 아루도리만큼의 동영상이 시디 한 장에 들어가 있다. 동영상이 얼마나 많은지는 게임을 직접 플레이해보면 안다

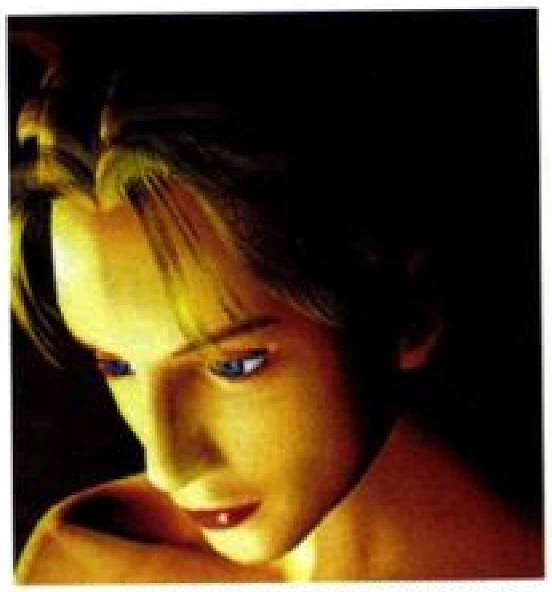
슈퍼 로봇 대전 F


▲ 발매 연기에 두 개로 나누어 발매된 로봇 대전 F. 말해 두지만 전작과 후속작이 아닌 한 작품을 나누어 발매한 것뿐으로 코나미도 차마 하지 못한 상술의 정도(正道)를 보여주었다. 하지만 정작 게임 자체는 재미있어 별로 문제삼을 일은 없었다고 한다

4차 로봇 대전의 내용을 길게 리메이크, 결국은 F와 F완결편으로 나눠서 낸 정통 로봇대전의 마지막 작품. 새로 리메이크한 작품답게 그래픽과 인터페이스에서 이전 시리즈에 비해 상당한 발전을 이루었다. 완결편으로 넘어가면서 사기꾼 같은 기체 두 마리 (이데온, 건버스터)가 나와서 밸런스를 말아먹다시피 한 것을 제외하고는 사운드와 빠른 로딩 등 그다지 흠잡을 데는 없는 로봇 대전 최고의 작품. 여담이지만 우영에서 이 게임을 한글화하려고 했으니 터무니없이 비싼 에반게리온의 라이센스 문제 때문에 포기했다고 한다.

에너미 제로

보이지 않는 적과 싸운다! 말 그대로 보이지 않는 적을 소리만 듣고 방향을 파악해서 싸워야 하는 게임으로 유명하다. 시디4장이라는 대용량과 소리만 듣고 싸운다는 컨셉, 그리고 이이노 겐지라는 제작자의 카리스마로 40만개 이상의 판매를 기록하였다. 상당 수준의 3D 그래픽과 바이오 하자드를 능가하는 화면전환의 로딩화면 등은 새턴 게임이라고는 믿기 힘들 정도의 고수준. 하지만 난이도 설정에는 문제가 있어, 보이지 않는 적을 소리만 듣고 싸워야 한다는 것도 그렇지만 세이브와 로드에 제한이 있는 것은 필자같이 액션 게임에 약한 유저들에게는 도저히 클리어할 수 없는 난게임으로 남아있다. 하지만 나중에 발매된 염가판은 난이도의 조절이 가능해졌다. 이질감 느껴지는 캐릭터의 촌극이나 긴장감 없는 스토리 만 제외하면 판매량만큼의 재미는 보장되는 게임.


▲ PS로 발매될 예정이었으나 SCEI와의 불화로 새턴으로 발매되었고, 일본에서는 '이이노 겐지 효과'라는 것을 낳기도 하였다

기동전사 건담 기렌의 야망

건담 시리즈로서는 최초로 등장한 대전략 스타일의 시뮬레이션 게임. 1년 전쟁을 배경으로 하고 있으며 실제로는 0080, 0083, 기동전사 건담 사이드 스토리 등의 내용도 약간씩 담고 있다. 1년 전쟁의 유니트와 인물들을 가장 폭넓고 자세하게 실어놓은 데이터 베이스로서 큰 인기를 끌었고 이후에 어펜드 디스크 격인 공략 지령편이 출시되기도 했다. 최근에는 PS로 이식되어, 이미 새턴용의 판매량을 넘어간 상태다.



▲ 지금까지 반다이 계열에서 발매된 건담 시리즈 중 가장 높은 완성도를 가지고 있다

연령 제한 게임 판매 랭킹

순위		제작사	발매일	판매량
1	노노무라 병원 사람들	엘프	96년 4월 26일	29만
2	하급생	엘프	97년 4월 25일	27만
3	이 세상 끝에서 사랑을 노래하는 소녀 유노	엘프	97년 12월 4일	21만
4	동급생if	NEC 인터채널	96년 8월 9일	19만
5	이브 버스트 에러	이마디오	97년 1월 24일	18만
6	통곡 그리고…	데이터 이스트	98년 2월 26일	17만(파이널 에디션 포함)
7	동급생 2	NEC 인터채널	97년 7월 11일	14만
8	디자이어	이마디오	97년 9월 11일	13만
9	캉캉바니 프루미엘	키드	96년 4월 5일	12만
10	아이돌 마작 파이널 로맨스	아스크	95년 8월 13일	11만
11	피아 캐럿에 잘 오셨습니다 2	NEC 인터채널	98년 10월 8일	10만



▲ 엘프의 노노무라 병원. 이식의 완성도는 그렇게 높지 않지만 원작이 원래 뛰어난데다 성우의 기용으로 많은 판매를 기록하였다


▲ 피아 캐럿, 캉캉바니 등도 이식되어 10만개 정도의 판매를 기록하였다. 사진은 「피아 캐럿에 잘 오셨습니다 2」

후반부로 갈수록 미소녀 게임의 비중이 커졌다는 것을 알 수 있다. 판매량도 특정한 대작이나 특별히 졸작이 아닌 이상은 10만개 정도의 무난한 판매를 기록하였으며, 엘프의 게임이 3개, 동급생 시리즈가 엘프의 작품이라는 것을 감안하면 5개가 엘프의 작품이라는 것을 알 수 있다. 솔직히 새턴에서는 미소녀 게임 통계만으로 책을 한권 쓸 수 있을 정도로 많은 미소녀 게임이 발매되었으며, 그 중 대다수가 연령제한이 걸린 게임으로 새턴에서 18추게임을 발매할 수 있었다는 것이 제작사에게는 큰 메리트로 작용한 것 같다.

하급생

NEC 인터채널에서 이식한 동급생 시리즈와는 달리 엘프에서 직접 이식하여, 높은 이식도를 보여준다. 가정용 이식에 맞추어 그래픽이 많이 순화되기는 했지만 원작의 게임성은 전혀 잃지 않았으며, 당시 게임의 하이 퀄리티 CG는 엘프의 기술력을 여실히 보여주기도 하였다. 게임은 동급생 시리즈의 외전격으로 플레이어가 직접 데이트의 날짜와 장소까지 선택할 수 있는 등, 동급생 시리즈에 비해 월등히 높은 자유도를 가진 게임이다. 또한 풀 음성 지원은 아니지만 CD3장의 대용량을 사용한 깔끔한 음성은 게임의 몰입도를 더욱 높여주었다.



▲ 이 그래픽을 보라… 지금은 윈도우용이 발매되었지만 그 당시는 새턴에서 이 정도 퀄리티의 하급생 CG를 볼 수 있다는 사실만으로도 게이머들은 엘프에게 감사해야만 했다. 물론 게임의 완성도 역시 수준급

원작이 원래 인기가 있었던 작품이기 때문에 어느 정도의 인기는 보장되어 있지만, 게임의 이식도나 전반적인 완성도는 지금까지 새턴에 발매된 모든 미소녀 게임을 통 털어 다섯 손가락 안에 꼽을 수 있을 정도(판매량이 그 단적인 예다).

이 세상 끝에서 사랑을 노래하는 소녀 유노


▲ 18추라는 한계를 제작사의 장인정신으로 극복한 작품. 18금 장면에 천조각하나 걸쳐놓고 18추라고 우기는 키드는 이 게임을 보고 좀 본받아야 한다.

지금까지 새턴으로 이식된 전 장르의 게임을 통 털어 가장 완벽한 이식도를 자랑하며, 새턴 18추란 연령 제한 한계를 극적으로 끌어올려 원작에 전혀 손색이 가지 않게 이식한 작품. 또한 18추게임에서는 보기 드문 인기성우의 몸을 불사르는 연기로 게임의 몰입도를 높였다. 특히 A.D.M.S(아담스)라는 장르는 멀티 스토리 게임에서는 필연적으로 반복해야 하는 단순 노가다를 최대한 완화시켰으며, 게임에 한번 몰입되면 식음을 전폐하고 오로지 게임만을 플레이하게 만드는 마수를 가진 게임이다. 좋아하는 사람과 싫어하는 사람이 극으로 나뉘어 져서, 좋아하는 사람은 이 작품에 최고의 찬미를 아끼지 않지만 싫어하는 사람은 거들떠보지도 않는 게임이기도 하다. 이브 버스트 에러, 사쿠라 대전 2와 함께 새턴 매거진 독자 레이스 최장기 최다수 1위 랭크 작품. 스토리의 이해가 힘들고, 가볍게 엔딩을 볼 수 있는 게임이 아니란 것이 단점이긴 하지만 개인적으로 「디자이어」와 함께 새턴 최고의 작품으로 손꼽는다.

통곡 그리고


▲ 2만개 한정 파이널 에디션에 들어있는 2의 설정자료집에는 얼마전 DC로 발매된 리바이브의 원화가 그려져 있다(즉 리바이브가 통곡 2가 될 예정이었단 얘기)

트랩 어드벤처란 장르가 최초로 쓰인 게임. 항상 괴기한 게임만 제작하는 데이터 이스트의 작품답게 게임도 결코 평이하지 않다. 트랩 어드벤처란 장르에 충실한 게임으로 플레이어의 사고를 극도로 향상시켜주는 학습효과를 지닌 게임이기도 하다(하지만 지쳐 포기한 사람도 많다). 또한 요코마 마모루가 원화를 담당한 게임의 캐릭터는 미소녀 게임으로서도 그 가치를 충분히 하였다. 이 후 드라마 시디, 통곡 2 설정 자료, 비매용(비주얼 메모리의 약자가 아니다) 트레이닝 카드를 포함한 통곡 그리고 파이널 에디션이 2만개 한정으로 발매되기도 하였다.

그 밖에…


▲ 18금 PC게임을 원작으로 하는 「프렌즈아이」와 「위드 유」는 전연령 버전으로 발매되었다. 사진은 「위드 유 -바라보고 싶어-」


▲ 페어리 테일의 캉캉바니 시리즈도 이식되어 많은 판매를 기록하였다. 사진은 최신작인 캉캉바니 엑스트라

스포츠 게임 판매 랭킹

1	데카 슬릿	세가	96년 7월 12일	24만
2	그레이티스트 나인 96	세가	96년 7월 19일	23만
3	빅토리골 96	세가	96년 3월 29일	21만
4	그레이티스트 나인 97	세가	97년 3월 28일	18만

가장 히트한 게임은 역시 올림픽의 열기를 타고 나온 데카 슬릿과 윈터 히트로 코나미의 하이퍼 올림픽에 대항하는 게임들이다. 또한 개인적으로 가장 좋아하는 가정용 축구 게임인 빅토리골 시리즈(음악 트랙이 들어있다)도 매년 꾸준히 나왔고, 실황 야구에 유일하게 대응할 수 있었던 야구 게임인 그레이티스트 나인도 시즌별로 발매되었다. 스포츠 게임이 많이 부족한 것 같지만 각 스포츠별로 하나 이상의 소프트는 준비되어 있는 것이 새턴의 특징. 무슨 경기를 원하는가? 세가타 산시로마저 있다!



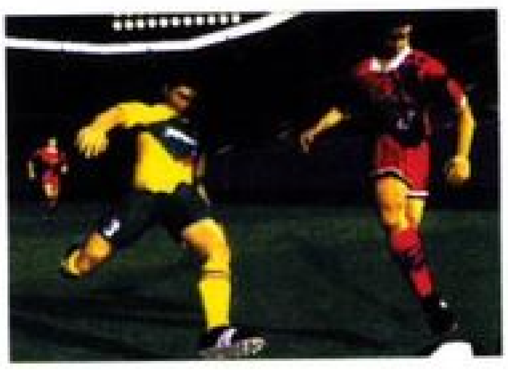
▲ 동계 올림픽을 주제로 한 윈터히트. ST-V 기판으로 제작된 게임으로 새턴으로 완벽하게 이식되었다. 게임은 데카 슬릿만큼 재미있다



▲ 코나미의 실황 축구 시리즈 불꽃의 스트라이커가 발매되기는 했지만 새턴의 대표적인 축구 게임은 실황 시리즈가 아닌 빅토리골이라는 사실은 변하지 않았다

빅토리 골 시리즈

세가의 야심작. 코나미의 실황 사커에 대항하여 해설자를 동원하는 기염을 토한다. 힐리프트, 페인트와 같은 현란한 개인기로 누구라도 스트라이커가 될 수 있는 것이 이 게임의 특징. 날씨와 시간의 변화에 따른 운동장 상태도 잘 표현하였다. 96에서는 축구선수들의 희로애락을 담은 오프닝으로 많은 사람들 감동시켰고, 97에서는 양키 해설자를 동원하여 많은 사람을 즐겁게 하였다. 월드컵 버전에서는 시리즈의 혁신으로 많은 모션의 추가로 감동을 주었다. 플레이스테이션의 위닝 시리즈와 마찬가지로 새턴을 대표하는 축구 게임.



▶ 그 당시 이 오프닝을 보고 눈물을 흘리며 게임을 구입해간 유저는… 없을지 모르지만 용산에서 게이머의 발길을 멈추게 하기에는 충분했다

그레이티스트 나인 시리즈

세가식의 야구 스타일을 보여주는 스포츠 게임. 일단 모든 데이터는 실제 데이터와 같은 것을 사용했다. 그래픽 자체의 수준도 높으며 실사와 비슷한 냄새를 풍기며, 페넌트 레이스 모드는 다른 야구 게임들과 비슷하지만 그레이티스트 나인만의 독특한 개성을 가지고 있다. 투수와 타자간의 미묘한 심리전을 느낄 수 있으며, 새턴의 야구 게임 중에서는 절대적인 인기를 끌었던 작품.



▶ 개인적으로는 실황 시리즈보다 완성도가 높다고 생각하는 작품. 큼지막한 캐릭터들의 앙키스러운 움직임이 특징. 물론 최신데이터를 담은 신작이 매년 발매되었다

데카슬릿

ST-V기판을 사용해 아케이드로 인기를 끌었던 게임. 새턴으로 높은 이식도를 보여주었다. 무엇보다도 단순한 연타 맞추기 게임이 아니라 연타, 타이밍, 조작 등의 모든면에서 실제 올림픽 경기를 하고 있는 듯한 느낌을 준다. 2인 대전 밖에 지원하지 못한다는 것이 아쉬운 점으로 남는 작품. 모션캡처를 사용해 멋진 연출이 돋보이는 올림픽 게임으로 금년 올림픽을 위해 하나 사두는 것이 좋을 것이다(어차피 새턴으로는 이 이상 발매되지 않을테니)



▶ 아케이드에서 인기있던 작품을 완벽하게 이식하였다(ST-V). 비록 같은 시기에 발매된 플스용 「하이퍼 올림픽 인 애틀란타」보다 판매량이 저조하기는 했지만 새턴 내에서는 상당히 반향을 일으킨 작품

미소녀 게임 판매 랭킹

1	사쿠라 대전	세가	96년 9월 27일	58만
2	사쿠라 대전 2 - 그대여 죽지마오-	세가	98년 4월 4일	52만
3	센티멘탈 그래피티	NEC 인터채널	98년 1월 22일	30만
4	두근두근 메모리얼	코나미	96년 7월 19일	25만

연령 제한이 걸린 게임을 제외하고 새턴에서 제대로 된 미소녀 게임은 잘 세어 보면 셀 수 있을 정도만이 발매되었다. 특히 기본 이상 판매를 기록한 작품은 정말로 손에 꼽을 수 있을 정도로, 미소녀 게임만으로 봐서는 플레이스테이션 쪽이 압도적으로 많이 발매되어 있다. 게다가 두근두근 메모리얼은 PC엔진의 이식작이고, 사쿠라 대전과 센티멘탈 그래피티는 PC로 이식되었다는 것을 감안하면, 새턴에서만 즐길 수 있는 작품은 사쿠라 대전 2뿐. 하지만 사쿠라 대전 1, 2가 DC로 리메이크 되니, 결국 미소녀 게임을 위해서 새턴을 구입할 필요는 없어진 걸지도….



▲ 일본에서는 암흑태극권이라 불리는 의미 불명의 오프닝. 보고 있으면 왠지 짜증난다



▲ 국내에서는 디럭스판이 한정판이라 알고 있는 유저가 많은데, 디럭스판은 말 그대로 디럭스판일 뿐 한정판은 아니다(간단히 한정생산하는 게 아니란 얘기)

사쿠라 대전 시리즈



▲ 미소녀 게임계에 한 획을 그은 작품. 특히 오프닝곡인 '격! 제국화격단'은 두근두근 메모리얼의 오프닝곡과 마찬가지로 시리즈마다 계속해서 쓰이고 있다

LIPS를 비롯한 참신한 시스템으로 어떠한 의미로는 새턴을 대표하는 작품. 최근에도 DC로 「하나구미 대전 컬럼스 2」와 「오오가미 이치로 분투기」 등의 관련 시리즈가 계속 발매될 정도로 인기를 모으고 있으며, 정식 후속편 「사쿠라 대전 3」가 DC로 제작되고 있다. 새턴에서는 시리즈물과 아케이드 이식작을 제외한 오리지널 게임 중 가장 많은 판매량을 보인 게임으로 2의 경우는 새턴이 사장되어 가는 시기에 발매되었음에도 불구하고, 50만개 이상의 판매를 기록하는 역량을 보여주기도 하였다. 최근에는 카드캡터 사쿠라에 밀리는 경향도 있지만 그 당시 사쿠라의 기준은 모두 사쿠라 대전이 될 정도로 붐을 일으켰으며, 개인적으로는 일본 내에서 드림캐스트 최초의 밀리언셀러가 될 수 있을 거라고 굳게 믿고 있는 작품이기도 하다.

액션 게임 판매 랭킹

1	전뇌전기 버추어 온	세가	96년 11월 29일	42만
2	나이츠	세가	96년 7월 5일	20만
3	가디언 히어로즈	트레져	96년 1월 26일	20만
4	전일본 프로레스링	세가	97년 10월 23일	13만
5	새턴 봄버맨	허드슨	96년 7월 19일	13만
6	다이나마이트 형사	세가	97년 1월 24일	9만

오리지널 게임인 나이츠를 앞세워 닌텐도의 마리오 64와 소니의 밴티쿠트에 대항하는 모습을 볼 수 있다. 3D라는 신개념을 도입한 작품이 많았으나, 강력한 2D 기능을 활용한 가디언 히어로즈나 D&D 컬렉션 같은 작품성 있는 게임이 많았다. 또한 세가 자사의 ST-V(타이탄)기판에서 아케이드로부터의 이식도 활발한 편이어서, 마치 지금의 나오미와 DC의 연동을 보는 듯 했다. 심령주살사 타로마루같은 3D와 2D가 절묘하게 조화를 이룬 숨겨진 명작도 많으며, D&D와 4메가 램팩이라는 유일무이한 조합이 있는 게임기.



▲ D&D 컬렉션. D&D 1, 2가 함께 이식되었으며, 4메가 램팩이 없으면 D&D 2는 즐길 수 없다. 한 때 용산에는 램팩 품귀현상을 일으키게 한 게임으로, 플스로도 발매될 예정이었지만, 발매가 취소되었다(포기에 가깝다)



▲ 다이나마이트 형사. ST-V 기판을 사용하여 아케이드 게임을 완벽하게 이식한 작품으로 천지를 먹다 2와 함께 새턴의 몇 안되는 횡스크롤 액션 게임



▲ 천지를 먹다 2. 플스용 보다 몇 달 늦게 발매되었지만 잦은 로딩 시간과 회수를 줄이고, 과감하고 적혈(赤血)을 채용한 작품. 적어도 열혈천자보다 100배는 잘 만든 게임

나이츠

소닉을 제작한 소닉팀의 야심작. 메가 드라이브에 소닉이 있었듯이 새턴을 대표하는 액션 게임으로 아날로그 컨트롤러(마루콘)와 동시 발매되었다. 소닉에서는 스피드감을 느낄 수 있었다면 나이츠에서는 인간의 영원한 꿈을 하늘을 나는 느낌, 즉 부유감을 느끼게 해주는 게임으로 지금은 새턴의 상징적인 게임이다. 특히 플레이어의 행동이 나이트피언 등의 감정에 영향을 미치는 A-LIFE라는 참신한 시스템의 채용으로 많은 인기를 모았다. 현재 후속작의 발표를 기대하고 있는 중.



▲ 부유감만은 지금까지 발매된 그 어떤 게임보다 최고! 그래픽이 조금 어지럽고, 게임 자체가 단순한 2D형식이기는 하지만 소닉팀의 작품이니 만큼 게임성은 완벽하다!

가디언 히어로즈

도트덩어리에 밸런스는 전혀 맞지 않는다고 생각하기 쉽고, 적들이 많이 등장하면 게임까지 느려지지만 멀티탭을 이용하여 4인 배틀을 할 경우 동시에 친구 3명을 잃을 수 있는 무서운 게임이다. 누르는 대로 들어가는 콤보, 학살, 이지메 등 접대용 소프트 지명도 1위를 자랑한다. 등장하는 모든 캐릭터를 주인 3까지 대전에서 사용할 수 있는 것도 이 게임의 특징. 자신의 선악도를 파악할 수 있는 숨겨진 게이지가 있는 것과, D&D와는 차원을 달리하는 수많은 분기도 이 게임의 장점. 무한 콤보의 시작이다. 눌러다! 연타다! 올라가는 콤보수를 보고 감탄하라!



▲ 이 많은 캐릭터들이 한 화면에 모여 개싸움을 벌인다. 게다가 당당하게 느려지고 대놓고 도트도 튄다. 하지만 새턴의 멀티탭 보급에 막대한 공헌을 한 게임으로 친구와 헤어지고 싶을 때 종종 이용된다

시뮬레이션 게임 판매 랭킹

1	슈퍼 로봇 대전 F 완결편	반프레스토	98년 4월 23일	54만
2	슈퍼 로봇 대전 F	반프레스토	97년 9월 25일	52만
3	J리그 프로 축구팀을 만들자 2	세가	97년 11월 20일	45만
4	기렌의 야망	반다이	98년 4월 9일	28만
5	프로 야구팀을 만들자	세가	98년 2월 19일	26만
6	일본 대표팀 감독이 되자 -세계최초 축구RPG-	반다이	98년 6월25일	20만
7	월드 어드벤스드 대전략- 강철의 전사-	세가	95년 9월 22일	19만
8	드래곤 포스	세가	96년 3월 29일	19만
9	심시티 2000	세가	95년 9월 29일	18만
10	J리그 프로 축구팀을 만들자 2	세가	96년 2월 23일	17만

연기에 연기를 거듭하고, 게다가 두 개로 나누어 발매하는 엽기까지 저지른 로봇대전F가 높은 팬들의 지지에 의해 엄청나게 많이 팔렸고, 만들자 시리즈가 많은 인기를 얻었다. 하지만 새턴을 위한 시뮬레이션은 역시 대전략으로 새턴의 시뮬레이션 게임 중 유일하게 하드의 판매를 좌우했다고 말할 수 있을만한 게임. 하지만 심시티가 랭크안에 들었다는 것은 조금 예상 밖일 수도…?



▲ 100VS100의 싸움을 그린 드래곤 포스. 이 후 드래곤 포스 2가 발매됐지만 전작만큼의 인기는 얻지 못한다

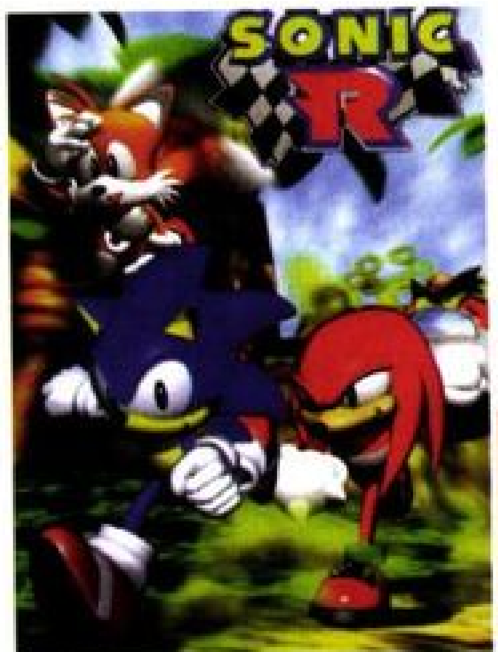


▲ 대전략을 플레이하기 위해 새턴을 구입한 유저가 상당수 존재할 정도로 대전략의 인지도는 무시할 수 없는 수준. 후속작인 「천년제국의 흥망」도 많은 인기를 얻긴 했지만 판매량은 약간 부진했다

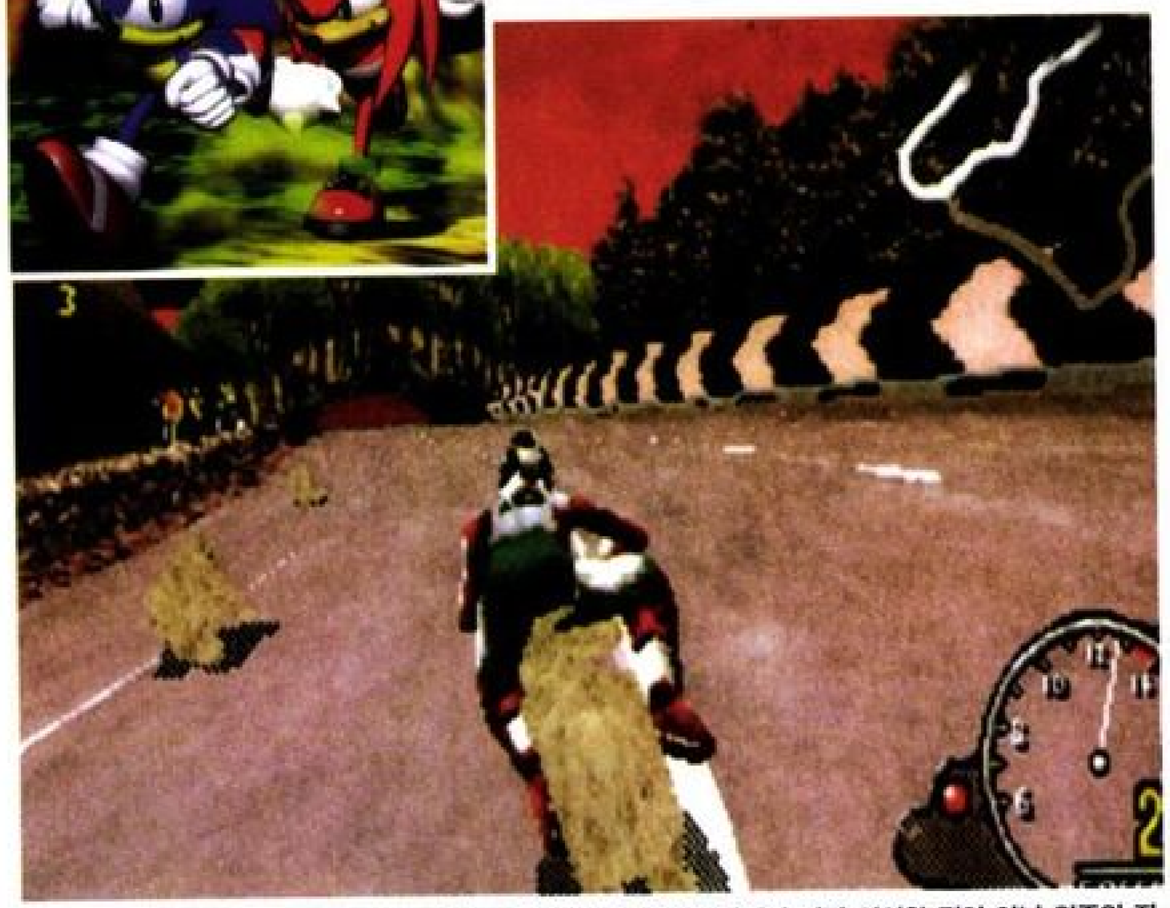
레이싱 게임 판매 랭킹

1	세가랠리 챔피온 십	세가	95년 12월 29일	59만
2	데이토나 USA	세가	95년 4월 1일	
3	세가 투어링카 챔피온 십	세가	97년 11월 27일	11만
4	데이토나 USA 서키드 에디션	세가	97년 1월 24일	10만

다분히 아케이드적인 이 게임들은, 세가의 아케이드 우선주의가 잘 반영되어있다고 할 수 있다. 아케이드에서 즐기던 게임을 집안에서 연습할 수 있다는 의미가 강했던 게임들이었지만 후에 다시, 가정용만의 오리지널 요소를 대폭 추가하여 네트워크, 아날로그 컨트롤러에 대응하는 추가 판을 내놓는 전략을 내세웠다. 하지만 결국은 모두 아케이드의 이식작으로 릿지 레이서 시리즈나 그랜트리스모 시리즈 같은 가정용만의 대작 레이싱 게임이 없다는 것이 문제로 대두되었다.



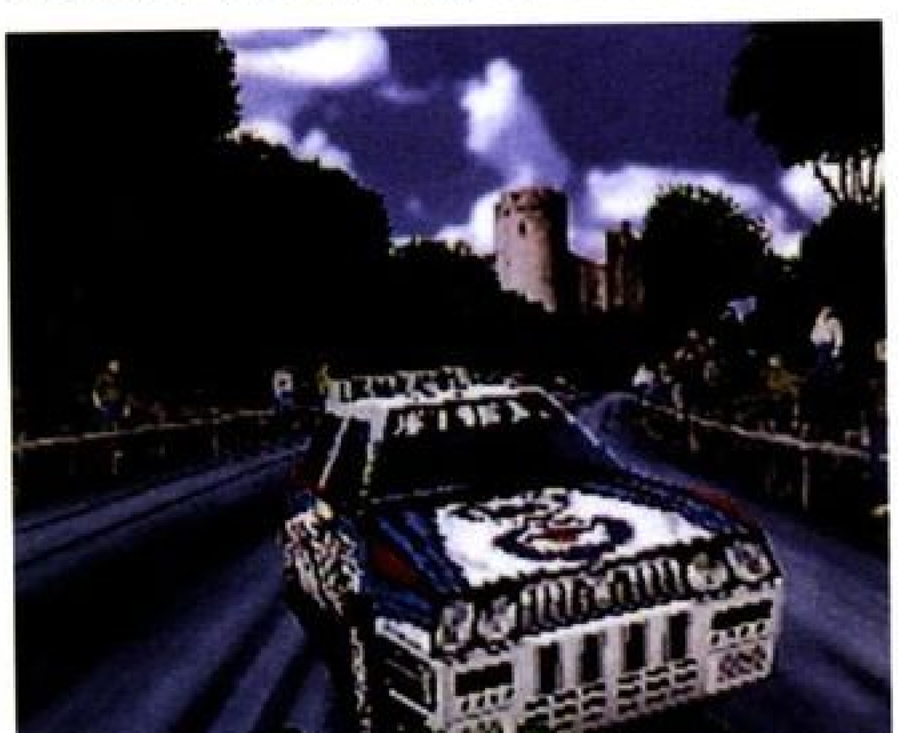
◀ 소닉R이라는 소닉의 캐릭터를 이용한 레이싱 게임도 발매되었지만 소닉팬이 아니라면 굳이 구입할 필요까지는 없는 작품



▲ 부실한 판매량을 보인 맨크스TT. 이식도가 낮기는 하지만 세가에서 직접 이식한 것이 아닌 외주의 작품이라는 것을 감안하면 그래도 봐줄 만한 수준

세가 랠리 챔피온 십(플러스)

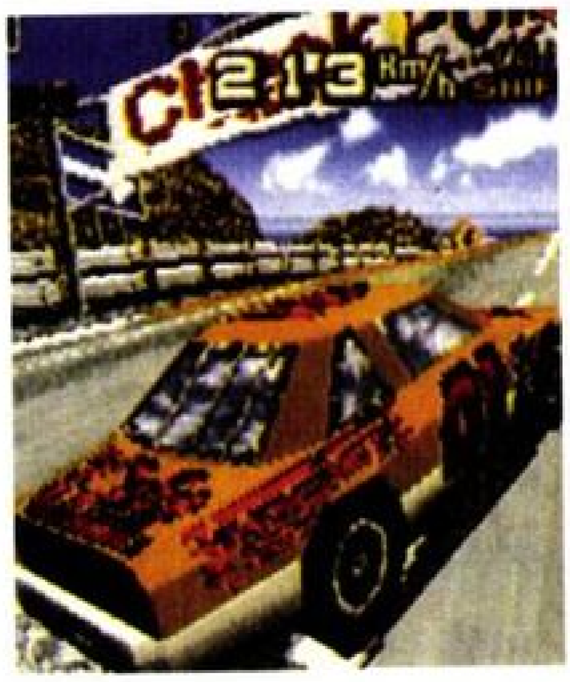
데이토나 USA에서 지적되었던 단점을 어느 정도 해소하여 고해상도에 높은 퀄리티로 이식되었다. 나중에는 세가 랠리의 네트워크, 아날로그 컨트롤러 대응판인 세가랠리 플러스도 발매되어, 아케이드에서만 느낄 수 있었던 아날로그의 부드러운 조작감을 느낄 수 있다. 미끄러지는 듯이 더트를 달리는 독특한 기분은 세가 랠리만의 특징. 끊임없이 미끄러지며 카운터를 사용할 수 있다. 또한 제작자의 주행을 보면 그 코너와 밀착함에 정녕 좌절하게된다. 라이벌은 대자연이다.



◀ 플러스가 붙었다고 게임의 그래픽이 좋아지거나 한 것은 아니다. 단지 아날로그 컨트롤러에 대응과 통신 대전이 가능하게 되었을 뿐으로 게임 자체는 세가랠리와 완전히 같다

데이토나 USA(서키드 에디션)

저해상도로 이식되어 말이 많았던 데이토나 USA의 파워업 버전이다. 미국판 챔피온 서키드 에디션과는 차별을 두어야하는 이 소프트는, 전작에 AT와 MT의 호넷만이 등장하던 것에서 벗어나 차량의 수가 대폭 늘어나서, 자신의 주행 스타일에 맞는 차량을 선택할 수 있다. 또한, 오리지널 코스도 추가되었으며, 시간대 선택을 선택할 수 있는 것이 가능하다. 페인트, 시프트 락, 브레이크, 관성 드리프트 등 수많은 드리프트의 시초가 된 게임이라 할 수 있다.



◀ 이식도에 있어 말이 많았던 데이토나USA를 리메이크한 것이 서키드 에디션으로 세가 랠리 정도의 퀄리티를 보여준다. 또한 코스의 추가 등으로 완성판이라는 평을 받지만 덕분에 데이토나 USA는 완전히 묻혀버리게 된다(일부 매장에서는 악성 재고 때문에 고뇌하고 있다고 한다)

세가 투어링카 챔피온 십

그다지 유명하지 않은 게임이지만, 투어링카의 넘치는 파워를 느낄 수 있는 게임이다. F1보다 빠른 차량들이 등장하여, 컨트롤이 매우 어렵다는 난점이 있지만, 독특한 조작감을 느낄 수 있다. 속도감이 느껴지는 역대 세가 레이싱 게임 중 최고. 4초만에 320km/h에 도달하고 싶은 사람은 이 소프트를 구입하라. 또한 세가와 에이벡스 트랙스의 계약으로, 모든 음악이 3가지 버전으로 어레인지 되어있는 것도 이 게임의 특징이며, 12월 25일에는 새턴의 시계 기능을 이용한 특정 코스가 단 하루동안 생겨 인터넷에 기록을 등록할 수 있는 등의 서비스도 준비되어 있다.



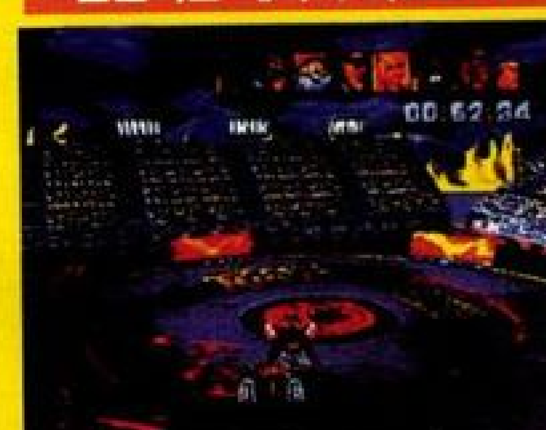
▲ 세가의 레이싱 게임 이식 중 최신작이지만 어찌된 일인지 세가 랠리보다 이식도가 낮다. 그리고 난이도가 극단적으로 높다는 것이 문제로, 멀티 컨트롤러가 없으면 게임하기 힘들 정도라고…

닛산 GT 오버 드라이빙 R



▲ 플레이스테이션용으로 발매된 오버드라이브GPX의 이식작. 새턴용만의 특징이라면 게임에 등장하는 전차종이 닛산의 자동차라는 것이다. 국내에서는 극히 일부층에게만 인기를 얻었던 작품

스트리트 레이서 엑스트라



▲ 최대 8인까지 즐길 수 있는 배틀 레이싱 게임으로 국내에는 들어와 있는지 조차 의문시되는 작품. 그냥 이런 레이싱 게임도 있다는 것만 알아두자

격투 액션 게임 판매 랭킹

1	버추어 파이터 2	세가	95년 12월 1일	126만
2	파이터즈 메가믹스	세가	96년 12월 21일	61만
3	파이팅 바이퍼즈	세가	96년 8월 30일	35만
4	버추어 파이터	세가	94년 11월 22일	
5	스트리트 파이터 제로 2	캡콤	96년 9월 14일	31만
6	뱀파이어 헌터	캡콤	96년 2월 23일	29만
7	스트리트 파이터 제로		96년 1월 26일	26만
8	킹 오브 파이터즈 95	SNK	96년 6월 28일	26만
9	X맨 VS 스트리트 파이터		97년 11월 27일	25만
10	킹 오브 파이터즈 96	SNK	96년 12월 31일	21만
11	킹 오브 파이터즈 97	SNK	98년 3월 26일	21만
12	버추어 파이터 키즈	세가	96년 7월 26일	18만
13	데드 오어 얼라이브		97년 10월 9일	14만



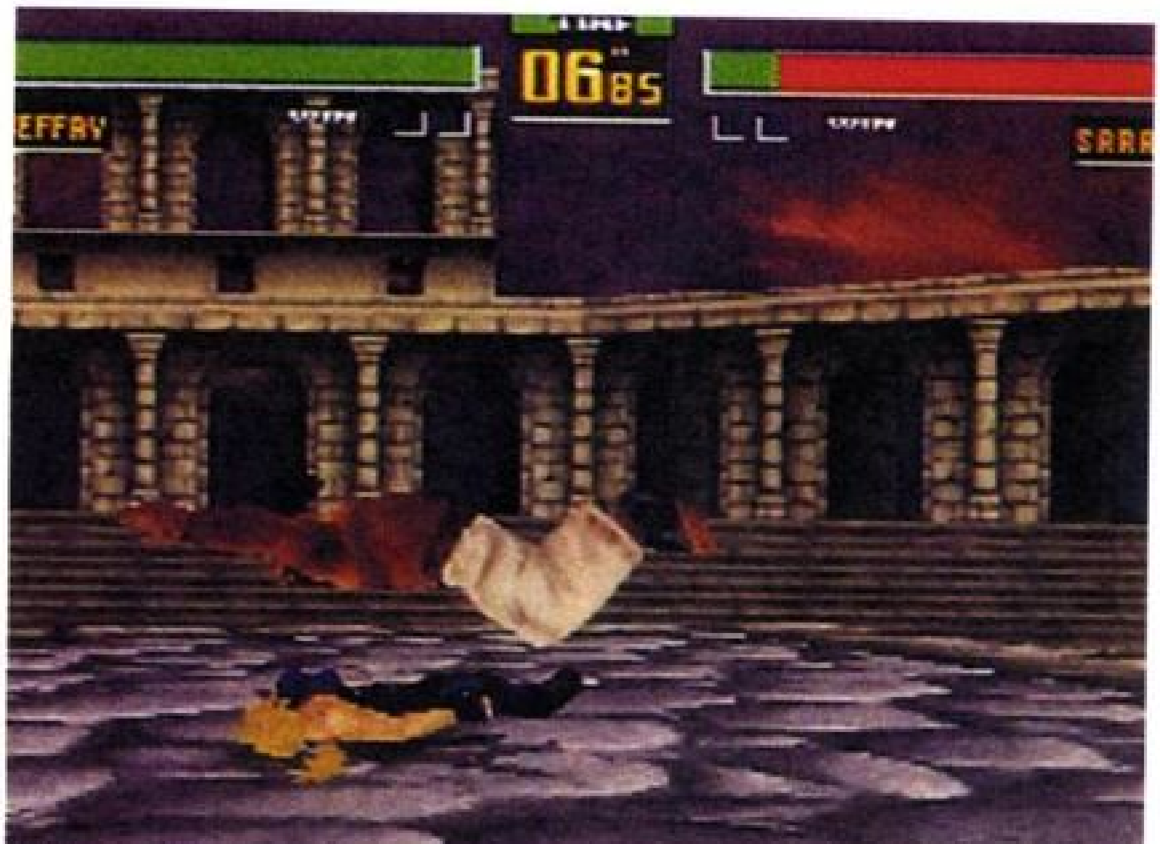
▲ 격투 액션 게임에서는 유래가 없는 CD2장의 방대한 볼륨으로 이식되었다. 물론 본 게임은 한 장으로 나머지 한 장은 일종의 매뉴얼 CD로 각 캐릭터의 소개 등이 들어있다(하지만 일본어를 모르면 아무런 의미가 없는 CD이기도 하다)

새턴의 격투 게임은 세가의 3D 게임과 캡콤과 SNK의 이식작이 주류를 이룬다. 격투의 머신이라고 불러도 될 정도로 수많은 격투 게임이 새턴으로 발매되었다. 특히 버추어 파이터 2는 격투게임 이식의 바이블이라 불리며, 1·4메가 램팩을 적절히 사용한 SNK와 캡콤의 게임 대부분이 시대를 대표하는 명작들이라 할 수 있다.



▶ 최초로 4메가 램팩을 사용한 게임으로 무(無)로딩의 쾌적한 게임을 즐기게 하였다. 하지만 4메가 램팩 대응이 아닌 전용으로 국내에서는 소프트보다 램팩이 비싼 값에 팔리기도 하였다

버추어 파이터 시리즈

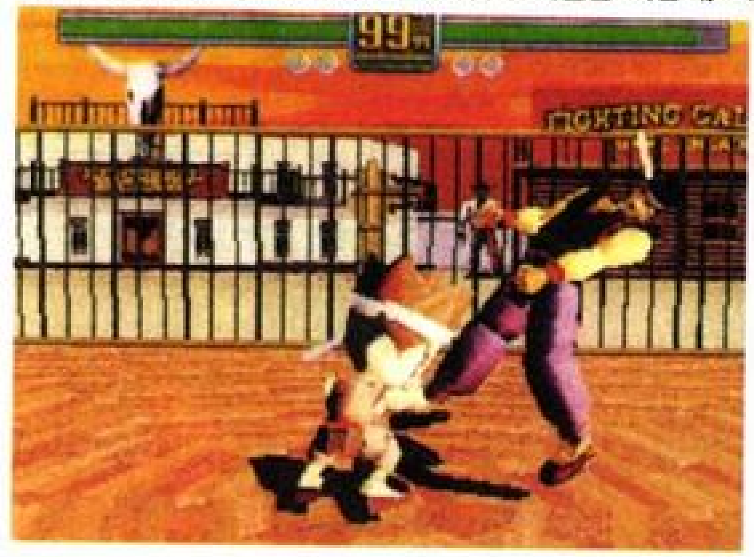


▲ 초당 60프레임 실현에 아케이드와 완전히 동일한 조작감으로 새턴 최초이자 마지막 밀리언셀러가 된 작품. 세가의 기술력과 그들의 혼을 느낄 수 있을 정도로 높은 이식도를 보여 준다

게임센터의 그것을 집에서 즐길 수 있다는 흥분으로 새턴을 구입하게 만든 소프트. 당시에는 폴리곤이 깨지고 말고 하는 것은 관심이 없었다. 너무도 유명한 소프트이니 군말은 필요없다. 당신은 버추어 파이터 1이 새턴의 핸들에 대응한다는 사실을 알고있는가. 이후 텍스처를 입힌 리믹스 버전도 발매되었다. 또한 절대 이식이 불가능할 것이라고 생각되었던 모델2용 「버추어 파이터 2」마저 초당 60프레임으로 이식이 되었다. 새턴의 OS를 바꿔 가는 열성을 보이며 이식한 작품이며, 버전 2.0과 2.1이 모두 들어있고, 게임센터의 버그들마저 모두 이식되었다. 개인적으로 격투 게임 중 가장 추천하는 새턴용 소프트. 여담이지만 일본에서는 버추어 파이터 리믹스를 20엔에 팔고 있고 매장도 있다고 한다.

파이터즈 메가믹스

전체 판매 순위 2위를 차지한 파이터즈 메가믹스. 완고한 세가가 최대한의 서비스 정신을 발휘한 소프트로, 역대 세가의 유명 캐릭터가 모두 등장한다. 특히 미츠요시의 오리지날 렌타 히어로 주제곡이 들어있어 그 가치는 하늘을 찌른다. 게임에는 바이퍼즈 모드와 버추어 파이터 모드가 존재하며, 두 모드에 따라 등장 인물은 같지만 게임성이 완전히 바뀌어 버리는 신기한 게임. 또한 가정에서 버추어 파이터 3의 기술을 95%이상 사용할 수 있다는 것도 특징으로 고해상도를 버리고 셰이딩과 프레임, 그리고 광원을 추가하여 게임의 화면이 매우 미려(?)하다. 반드시 구입해야하는 소프트.



▲ AM2연에서 제작한 게임으로 워낙 급조한 탓인지 밸런스도 안 맞고 그래픽도 버추어 파이터 리믹스 수준이지만 하니와 파이의 꿈이 대전이 실현된다는 사실에 이미 현혹이 되어 있는 게이머들에게 이런 것은 안중에 들어오지 않았다

데드 오어 얼라이브

버추어 파이터 2와 마찬가지로 셰이딩을 포기하고 고해상도를 사용하였다. 기본적인 타격감이나 조작감은 완전이식. 또한 게임의 완전 이식에서 끝나지 않고 세일러복 등의 코스튬과 오리지널 기술을 추가시켰다. 특히 버파 2보다 한단계 높은 수준의 그래픽은 테크모의 기술력을 여지없이 보여주기에 충분했다. 재미있는 것은 아케이드에서는 들을 수 없었던 캐릭터의 음성과 마음놓고 리플레이 화면을 볼 수 있다는 점이 메리트로 작용하여, 미소녀 매니아들도 게임을 구입해 가는 기이한 사태가 발생하기도 하였다.



▲ 전연령으로 발매되었다는 사실에 의구심을 품을 수밖에 없는 작품. 특히 여성 캐릭터들에게 새로 추가된 복장들이 전부 문제가 있어 국내에 들어왔다면 절대로 YWCA를 통과할 수 없는 문제작!(이건 단점이 아닌 장점이다)

더 킹 오브 파이터즈 시리즈



◀ 램팩 대응으로 플레이스테이션용보다 높은 이식도를 보여주는 새턴용 KOF 시리즈. 96과 97은 램팩 대응이며, 95년 롬팩 전용으로 아쉽게도 98은 플스로만 이식되었다

RPG 판매 랭킹

1	그랜디아	게임아츠	97년12월 18일	41만
2	데빌 서머너 소울 해커즈	아틀러스	97년 11월 13일	31만
3	샤이닝 위즈덤	세가	95년 8월 11일	29만
4	진 여신전생 데빌 서머너	아틀러스	95년 12월 25일	26만
5	천외마경 제 4의 묵시록	허드슨	97년 1월 14일	24만
6	슬레이어즈 로얄	각천서점	97년 7월 25일	21만
7	마법기사 레이어스	세가	95년 8월 25일	18만
8	루나 실버스타 스토리	각천서점	96년 10월 25일	18만
9	블랙매트릭스	NEC 인터채널	98년 8월 27일	12만(재판 7만)
10	샤이닝 더 홀리아크	세가	96년 12월 20일	12만

RPG 절대부족! 이것은 새턴이 사장될 때까지 해결할 수 없었던 과제이다. 그나마 「그랜디아」나 루나 등은 플레이스테이션으로 이식되었고, 새턴만을 위한 RPG는 없다고 봐도 좋을 정도. 마법기사 레이어스나 천외마경이 수작이기는 하지만 그렇다고 이 소프트를 플레이하기 위해 새턴을 구입하는 것은 무리가 있다. 재미있는 것은 초회에 약분만 생산한다던 블랙 매트릭스는 약속을 어기고 재판을 찍어내고, 결국은 재판이 더 많이 팔렸다는 것.



▲ 선과 악이 바뀐 묘한 세계관이 일품. 자신의 정신이 제대로 붙어 있는 사람이라면 한번 플레이하고 깨보기 바란다. 하지만 약간은 맨 정신에 이해하기 어려운 게임이니 나이 어린 게이머는 알아서 자제하길…



▲ 애니메이션의 팬과 RPG팬을 동시에 만족시키는 게임. 원작을 잘 살리면서 게임성도 전혀 떨어지지 않게 한 수작 RPG의 수작이다. 모든 대사가 음성이 지원되지만 절대로 스킵이 안된다는 것이 단점…(나중에는 정말 괴롭다)



▲ 아젤 -판저 드래군 RPG-. 판저 드래군의 세계관을 RPG로 제작한 것으로 새턴으로 발매 된 RPG 중 레이어스와 함께 극찬을 받은 게임이지만 판매량은 부진하다. 새턴RPG 팬들은 꼭 해봐야할 작품이며 판저 드래군의 팬들은 무조건 사야할 게임

그랜디아

한 때는 파이널 판타지 7에 맞대응할 수 있는 유일한 새턴 RPG로 대두되었지만 계속되는 발매연기 끝에 결국 파이널 판타지보다 7보다 1년 정도 늦게 발매되었다. 새턴 RPG 중에서 가장 많이 팔리기는 했지만 제작에 들어간 제작비와 인원수를 볼 때, 저조한 판매량이라고 할 수 있다. 게임은 RPG의 신기원이란 말이 맞을 정도로 게임의 모든 것이 이전 RPG에서는 느낄 수 없는 재미를 가지고 있다. 특히 2D와 3D를 적절히 혼합한 게임 화면과 파스텔풍의 게임색은 새턴만이 가능한 능력이라는 평을 듣기도 하였다(물론 지금은 PS로도 발매되어 있다). 집단 패싸움으로 보이지만 그 안에서 전략을 고려하여 싸울 수 있는 전투 시스템은 반복되는 RPG의 전투를 즐겁게 만들어 주었으며, 어려운 용어나 세계관도 없고 전반적으로 게임의 난이도가 낮아 RPG초보자라도 부담 없이 즐길 수 있는 작품.



▲ 드래곤 퀘스트 시리즈 이후 최초로 게임의 캐릭터와 동화될 수 있었던 작품으로 필자는 이 게임을 살아있는 RPG라 표현한다.

데빌 서머너 소울 해커즈

데빌 서머너 시리즈의 매니악한 면에서 조금 벗어나, 쉬운 난이도와 아름다운 비주얼로 많은 사람을 데빌 서머너의 세계로 밀어 넣은 소프트이다. 페러다임 X라는 가상 공간과 현실을 오가는 방대한 스토리와, 어두운 CG로 그 세계를 세밀하게 표현한 점이 멋지다. 또한 게임의 멋진 비주얼에 빠져들 때쯤이면 어느 사이 조합과 3D 던전 탐험에 맛을 들이고 있는 자신을 발견할 수 있다. 하지만 비슷한 시기에 발매된 유사품 론도를 구입하고 땅을 치고 후회한 유저도 많았다. 새턴에서는 절대적인 여신전생 시리즈로 일본식 어드벤처와 3D던전이 오묘하게 조합된 수작.



▲ 전작보다 난이도가 낮아서 좀더 편안하게 게임을 즐길 수 있다. 하지만 제목에 진 여신전생이 없는 이유는…?

루나 실버스타 스토리

메가CD 명작 게임의 이식으로 상위기종인 새턴에 맞게 전반적으로 업그레이드되었으며 수십여분 상당의 동영상이 추가되었다. 특히 새턴용에서는 브로마이드가 추가되어 게이머들의 수집욕을 자극했으며, 고수준의 음악이 게임의 분위기를 더욱 살려주었다. 이 후 동영상을 풀 사이즈로 늘인 루나 MPEG판이 발매되었고, 플레이스테이션으로도 이식되었다. 최근 화려한 게임들에 비하면 다소 수수하게 느껴지는 게임이지만 음악만큼은 역대 게임 랭크에 들 정도로 유명하며 새턴 RPG 중에서는 손에 꼽을 수 있는 명작. 최근 후속작인 루나 3의 행방에 대해 많은 루머가 돌고 있다.



◀ 이것은 후속작인 「루나 2 이터널 블루」. 엔딩이 2개라는 파격적인 설정으로 게이머들을 2번 감동시킨 작품. 엔딩곡인 외톨이는 지금도 듣고 있을 정도의 수준곡



▲ 루나와 아레스의 사랑이 아름답게 그려지는 게임. 특히 새턴용 오프닝곡 날개는 매니아들의 극찬을 받았다

슈팅 게임 판매 순위

1	버추어 캅	세가	95년 11월 24일	38만
2	버추어 캅 2	세가	96년 12월 20일	30만
3	팬저 드래군 츠바이	세가	96년 3월 22일	22만
4	기동전사 건담	반다이	95년 12월 22일	21만
5	기동전사 건담 외전 1- 전율의 블루 -	반다이	96년 9월 20일	20만
6	기동전사 건담 외전 2 - 청을 계승하는 자 -	반다이	96년 12월 6일	19만
7	더 하우스 오브 더 데드	반다이	98년 3월 26일	13만
8	기동전사 건담 외전 3 - 심판받는 자 -	반다이	97년 3월 7일	11만
9	초시공요새 마크로스 -사랑 기억하고 있습니까?-	반프레스토	97년 6월 6일	9만


▲ 마크로스 극장판 -사랑 기억하고 있습니까-. 캐릭터 게임이지만 게임의 장르는 슈팅으로 한번 클리어한 후 비디오 CD로 쓰이게 되는 물건. 역시 반다이라는 생각이 들게 한다


▲ 선더포스 시리즈의 최신작「선더포스 5」. 하지만 이 정도 수준의 게임이 10만개도 채 소화해내지 못했다는 사실은 아직까지 이해할 수 없다

버추어 캅

당연한 말이지만 당시 세가의 아케이드 게임을 가정용에서 즐길 수 있다는 것이 가장 큰 매력인 새턴의 판매량에 더욱 가속을 붙인 작품으로 모델2로 제작된 버추어 캅을 거의 완벽하게 이식하였다. 하지만 모니터가 작을수록 게임의 재미가 반감된다는 것과 함께 발매된 건의 상태가 좋지 않아 조준이 잘 되지 않는 다는 단점이 있기는 했지만 지금과는 달리 그 당시 유저들에게 그런 것은 그다지 문제가 되지 않았다. 맞추는 부위에 따라 쓰러지는 적들의 리액션이 다른 것이 특징으로 버추어 캅 2와 함께 발매된 건은 기존의 조준 문제가 완전히 해결되어 발매되었다.


▲ 어디를 조준하느냐에 따라서 적의 죽는 액션까지 다르다. 특히 건을 두 개 들고 플레이하면 두배의 재미를 느낄 수 있다. 기회가 되면 꼭 한번 시도해 보자. 집에 건이 없다면 게임센터에서 하는 것도 좋은 방법이다

팬저 드래군 츠바이

새턴의 초창기에 발매되어 화려한 3D그래픽과 참신한 시스템으로 새턴의 대표적인 슈팅 게임으로 군림한 팬저 드래군의 후속작. 전작과 다른 점이라면 플레이어의 진행에 의해 분기가 생기고, 드래군이 성장한다는 것이다. 특히 전작보다 넓어진 파노라마 필드와, 게임에 익숙해지고, 실력이 올라갈수록 진화하는 드래군과 변화하는 게임의 난이도는 몇번을 플레이해도 질리지 않는 참신한 시스템으로 대호평을 받았다. 새턴을 대표하는 슈팅 게임으로 개인적으로는 전기종의 슈팅 게임 중 최고로 인정하는 작품이다.


▲ 시네팩을 사용한 멋진 오프닝! 새턴이라고 생각할 수 없는 그래픽! 팬저 드래군에서는 모든 것이 멋지게 보인다

기타 게임 판매 순위

1	뿌요뿌요 통	컴파일	95년 10월 27일	30만
2	뿌요뿌요 선	컴파일	97년 2월 14일	21만
3	도태랑도중기	허드슨	97년 9월 25일	12만
4	하나구미 대전 컬럼스	세가	97년 2월 14일	10만
5	디지털 댄스 믹스 -아무로 나미에-	세가	97년 1월 10일	10만


▲ 사실 이런 것도 발매가 되었지만, 사쿠라의 관련작이라 생각할 뿐 아무도 퍼즐게임으로는 봐주지 않는다

뿌요뿌요 시리즈

대대로 롱런을 기록하는 게임인, 테트리스가 시대에 밀려 퇴색된 지금으로서는 낙하형 퍼즐의 왕도를 달리는 작품이다. 뛰어난 게임성, 개성이 넘쳐흐르다 못해 녹아 퍼지는 캐릭터들,「만재 데모」라는 스토리성 있는 코믹 데모의 추가 등등으로 여러 가지 볼거리를 제공하는 컴파일의 주력 소프트. 그러나 뿌요뿌요의 원류가 되는 마도물어 역시 RPG게임으로 새턴으로 등장했지만 뿌요뿌요 만큼의 인기는 얻지 못한다. 이후 컴파일이 세가에 합병되는 사태가 발생했다.


▶ 갈수록 점점 사악해지는 뿌요뿌요 시리즈. 어떻게 보면 온가족이 즐길 수 있는 게임이기도 하지만 잘못하면 가정의 파탄을 불러올 수 있는 사악한 게임이기도 하다. 연쇄가 하나씩 올라갈 때마다 상대의 분노 게이지도 하나씩 올라가는 게임

디지털 댄스 믹스 -아무로 나미에-

아무로 나미에 팬을 위한 디스크. 파이터즈 메가믹스와 비슷한 시기에 세가의 거대 프로젝트(?)로 발매되었다. 오프닝에서는 아무로 나미에의 뮤직 비디오가 조금 흐르고, 게임에서는 폴리곤으로 된 아무로 나미에가 노래를 부르며 춤을 춘다. 플레이어는 여기서 시점과 각도 등을 자신의 임의대로 조종할 수 있다는 것이 게임의 존재 이유이자 특징! 사실 이것뿐이다. 안에 미니 게임이 들어 있기는 하지만 이 게임은 오로지 아무로 나미에의 팬만을 위한 디스크로 남들 파이터즈 메가믹스 사갈 때, 매장 뒷편에서 조용히 이 소프트를 집어드는 남정네들이 상당 수 있었다고 한다(사실 필자도 그 중 하나이다).


▲ '아무로 나미에가 나와서 춤을 추고 그것을 여기저기 돌려가면서 볼 수 있다는데, 당신 같으면 안살 수 있습니까…?' …라는 나미에를 좋아하는 한 게이머의 증언에서 볼 수 있듯이 살 사람은 전부 산 게임

마치며…

역시 판매량과 인지도는 큰 연관이 없다는 것을 알았다. 그렇게 호평을 받은 마치나 아젤, 그리고 새턴 최고의 액션 게임이라는 D&D는 10만개도 채 팔지 못했으며, 새턴을 가진 게이머라면 누구나 플레이해야 한다는 그랜디아 역시 판매량 50만을 채 넘지 못했다. 지금 이 글을 읽고 계신 분은 새턴 좋아하십니까? 그리고 이 중에서 몇 개나 해보셨는지요? 새턴의 소프트는 더 이상 발매되지 않는다고 해도, 이미 발매된 소프트는 영원히 존재합니다. 지금이라도 늦지 않았습니다. 새턴 한 대 사시지요…?

PS 마지막으로 자료부족으로 인해 빠진 게임이 상당 수 있을테니…. 잘못되거나 빠진 게임이 있다면 게임파워로 엽서나 편지 한장 날려주시길 바랍니다.

독주하는 GB의 미학



[방진 객원기자]

닌텐도64로 3월 한 달 동안 발매된 소프트는 발매 연기가 없다고 할 때 6개이다. 같은 닌텐도 하드웨어인 게임보이의 3월 출시 게임은 역시 연기가 없다고 하면 33타이틀. 정상적으로 타이틀이 공급되고 있는 게임기에서는 발매량 2위를 마크하고 있다. PS의 약 1/2, DC의 약 2배에 가까운 수치이다. 'N64코너에서 어째서 GB 소프트의 소개가 더 많은 것인가?' 라는 답답한 심정의 질문에 가장 좋은 대답이 될 수 있는 자료일 것이다.

일본에서는 아직도 N64는 좋은 하드웨어라고 보고 있다. 소프트웨어의 공급도 수가 적기는 하지만 꾸준하게 이어지고 있고 닌텐도의 주력 타이틀도 계속적으로 출시되고 있다. 하지만 휴대용 게임기 시장의 90%를 점유하고 있는 GB는 이미 닌텐도에서도 너무 커다란 존재가 되어버린 것도 부정할 수 없다. 더욱이 컬러 발매 이후에는 컬러 전용 타이틀의 잇단 발매로 인하여 게임 자체의 퀄리티도 점점 높아지고 있다. 이것이 한계다 생각하면 그것을 뛰어넘는 능력을 계속해서 보여줌으로서 발전 가능성을 계속적으로 보여주고 있는 것이 현재의 GB이다.

이미 모두가 체감하고 있는 사실일지도 모른다. 본인이 새삼스럽게 「뒷북」을 치고 있는 것인지도 모른다. 단지 3월 27일에 출시되는 「카드캡터 사쿠라 GB」를 보면서 '저렇게 잘 나가는 캐릭터 상품을 붙여줄 수 있는 것은 N64가 아니라 GB인가.' 라는 작은 서글픔이 밀려오는 것은 부정할 수가 없다. 게임 시장은 감상적으로 돌아가는 것이 아니라고는 해도 입맛이 쓴 것은 어쩔 수가 없다.



생각보다 늦게 찾아온 손님

별의 카비 64



제작사	닌텐도
장르	액션
발매일	3월 24일
발매가	6,800엔

이상하게도 다른 닌텐도의 주력 캐릭터들보다 등장이 늦었던 「별의 카비」가 다가올 날이 가까워졌다. 이 글을 읽고 있는 당신도 빠르면 이미 겪어 보았을지도 모르는 「별의 카비 64」에 대해서 이제는 게임의 기본적인 사항이 되는 '동료'와 카피를 이용한 '능력'에 대한 사항을 최종적으로 살펴보도록 하자.

새롭게 가세하는 세 명의 친구들!

지금까지 「별의 카비」시리즈에서는 여러 타입의 동료들이 카비의 모험을 도와주었다. 이번 작품에서는 싸워서 이겨야 한다는 점이 다르지만, 여하튼 이번에도 어김없이 카비의 모험을 돕는 얼굴들을 스을쩍 들여다보자.

■ 그 첫 번째 「데데데 대왕」



"머시라?! 그 녀석이?". 카비팬이라면 누구나 기억할 카비 전통의 악역 데데데 대왕. 마리오에는 쿠퍼가 있고 소닉에는 에그맨이 있듯 카비에 항상 등장하는 라이벌이 바로 데데데 대왕이다. 처음에는 적으로 등장하기 때문에 의외로 빠른 등장에 놀라는 사람들도 있을 지 모르지만 그의 해머 맹공을 피하여 승리하면 카비의 아군으로서 힘을 빌려준다. 그의 능력은 카비를 등에 태우고 특유의 해머를 사용, 적을 공격하거나 벽을 부술 수 있는 파워풀한 것이다.


▲ 카비를 등에 태운 모습이 조금은 불쌍



▲▶ 동료 이벤트 시의 모습. 괜히 한 번 흉겨보는 모습이 의외로 귀엽다

■ 그 두 번째 「아드레느」



약간 멍한 표정이 매력 포인트인 화가. 게다가 여자아이. 인간 캐릭터가 그나마 흔치 않은 카비의 세계에 여자아이라…. 각설하고 그녀의 능력은 그린 그림을 실제 물건으로 바꾸는 능력이다. 하지만 ICBM이라도 그려서 적을 공격…하는 것은 아니고 음식을 그려서 카비의 회복을 돕는 선에서 그친다.


▲ 숲에서 우연히 주운 크리스탈에 조종되고 마는 아드레느


▲ 하지만 카비의 활약으로 정신을 차리고

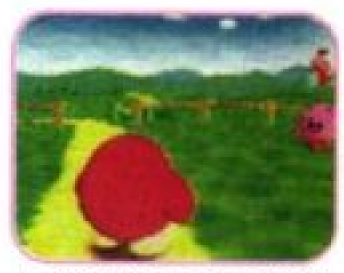

▲ 먹을 것을 그려주신다. 맛은 어떨지?

■ 그 세 번째 「와돌디」



자기 얼굴을 갈아치울 수 있는 무서운 능력을 지닌, 발음도 힘든 이름의 와돌디. 하지만 그의 진정한 힘은 무서운 돌진력에 있다. 보스로 등장하면 그 돌진력을 살려 카비를 공격하는데…. 하지만 아군이 되면 곤돌라를 움직여서 계곡을 건네주는 역할에서 그친다. 세 가지 능력을 다 살렸으면…하는 아쉬움이 남는 캐릭터.


◀ 이것이 모노아이 와돌디. 이전의 모습과 비교해보자


▲ 싸워서 이기면 동료로 들어와서

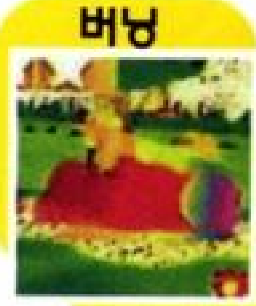

▲ 공 굴리듯 곤돌라를 굴려준다. 그의 도움 없이는 건널 수 없는 계곡도 나온다

카비라면 역시 '카피'

카비는 적의 능력을 카피, 즉 복사하여 자신의 능력으로 바꾸는 것이 특기이다. 이번 작품에서도 변함없이 7가지의 기본 능력이 등장한다. '기본'능력이라는 것은 이것들을 조합하여 더 강한 능력도 만들어 낼 수가 있다는 이야기인데…. 서둘 것 없이 우선은 기본 능력들에 대하여 살펴보자.



버닝



카비가 불에 휩싸여 적에게 돌진하는 공격 능력. 공격당한 적은 계속 불이 붙은 상태로 다운되게 된다. 출현률이 높으면서도 강력한 주력 공격.

스톤



카비를 돌처럼 단단하게 바꾸는 방어 능력. 웬만한 공격에는 끄떡도 하지 않는 탄탄함을 자랑한다. 하지만 카비 자신도 아무 것도 할 수 없게 된다는 것이 약점.

아이스



입에서 냉기를 뿜어 공격하는 중거리 공격. 약한 적들이 이 냉기에 맞으면 얼어붙어서 움직일 수 없게 된다. 카비가 직접 움직이지 않고도 멀리 있는 적을 공격할 수 있다는 것이 매력.



커터

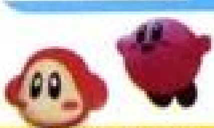


카비의 몸을 칼날처럼 바꾸어 적에게 돌진하는 공격 능력. 관통 능력이 있기 때문에 일직선상의 적들은 전부 공격할 수 있게 된다. 맵병기?

스파크



패밀리판 1에서 최강의 공격으로 손꼽혔던 스파크. 전자 실드라는 방어벽과 전격 공격이라는 공격력을 갖춘 공방 일체형 능력이다.

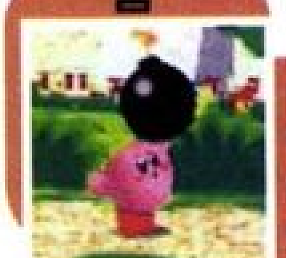


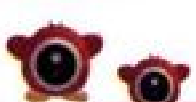
니들



카비를 마치 고슴도치처럼 바꾸어 공격하는 능력. 방어적 효과도 갖춤과 동시에 점프하면서 공격할 수 있다는 이점이 있다.

봄





시리즈가 거듭되면서 최강 클래스 중 하나로 사랑 받는 봄은 말 그대로 몸에서 폭탄을 꺼내어 던지는 능력. 폭탄이니 만큼 다음 상황은 안 봐도 뻔할 듯. 강력한 원거리 공격이다.

자, 한 번 섞어볼까?



▲ 이것이 믹스 능력에 필요한 초 중요 아이템 「능력석」

위의 기본 능력들을 두개 동시에 카피하는 능력으로 더욱 강력한 공격이 가능하다. 같은 능력 2개도 가능하고 다른 능력끼리 카피하는 것도 가능하다. 믹스 방법에는 적끼리 부딪히게 하거나 적 2마리를 먹는 방법을 사용한다. 그렇게 하여 탄생시킨 효과들을 간단하게 몇 개만 살펴보면….

• 전자 요요



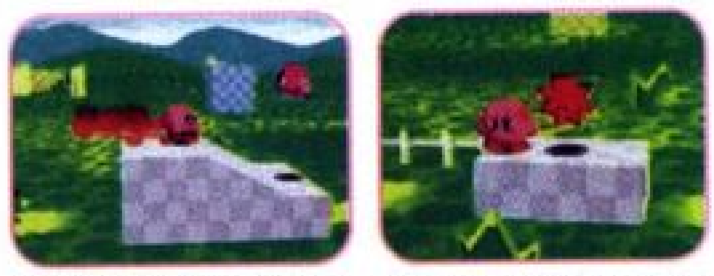
스톤과 스파크를 조합하여 발생시키는, 모 로봇이 사용하는 모 무기와 비슷할지도 모르는 공격 능력. 전자력을 사용하여 바위를 자유자재로 조절, 적을 공격하는 능력. 강력한 위력과 더불어 적과의 거리에 상관없이 사용할 수 있다는 점이 매력이다.

• 드릴



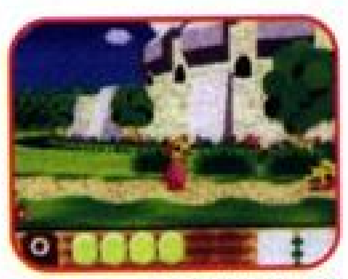
스톤과 니들을 조합하여 탄생시킨 기술로 짧디 짧은 카비의 오른손을 거대한 드릴로 변화시킨다. 근접공격이기는 하지만 위력은 책임보장! 보스를 제외한 모든 적을 일격사시키는 강력한 능력을 보유하고 있다.

• 불의 검



버닝과 커터를 조합시키면 카비의 손에 어느새 불타는 검이 들려져 있게 된다. 역시 근접전용이지만 휘두를 수도 있고 검의 길이도 길기 때문에 드릴보다는 여유있는 싸움이 가능할 듯. 불타는 검이라는 겉멋도 매력.

카비의 새로운 액션! 그 이름은 리프트 업



▲ 손으로 든 건지 머리에 이고 있는 지 모르겠지만 어쨌든 들고 있다

이번 작품에서 카비가 취할 수 있는 새로운 행동은 들어올린다는 뜻의 LIFT UP!. 적이나 아이템을 자신의 머리 위로 들어올리는 굉장한 것이다! 뭐? 그런 건 딴 게임에선 아무나 다 한다고? 따지지 말자. 카비의 그 짧은 손으로 뭘 들어서 자기 머리 위까지 올린다는 것은 인간승리…아니 카비 승리다. 어쨌든 이 액션은 카피 능력 조합에도 쓰이는 중요한 능력이지만 이 행동이 가지는 의미는 그렇게 단순한 것만은 아니다.

첫 번째 사례



이 녀석의 이름은 그랭크. 머리 위에서 탄알을 발사하는 포격공격을 특기로 하는 졸병 캐릭터다. 그랭크를 들어올릴 경우, 그랭크는 패닉에 빠졌는지 그저 탄알을 쏘기 시작하는데 이것으로 적을 공격할 수가 있다.



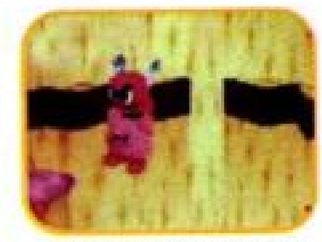


▲ 자고로 이이제이라 하였다. 탄알이 보이는가?

두 번째 사례



그(또는 그녀)의 이름은 브론트 버드. 이름이 길다고 특별한 줄 알겠지만 역시 졸개다. 보는 바와 같이 날개를 퍼덕여서 하늘을 날 수가 있다. 이 놈을 리프트 업하면 자신이 잡힌 줄도 모르고 계속해서 날개를 퍼덕이는 바람에 낙하 스피드가 엄청나게 감소한다. 덕분에 완전 자유는 아니지만 하늘에서 움직일 수도 있다고 한다.



▲ 카비를 매달고 날고 있다. 고마운 것

세 번째 사례



물고기 모양으로 생긴 이 송사리 비슷한 녀석은 교퍼. 수중에 살고 뭍에서 죽는 수중 전용 적이다. 어렵사리 이 녀석을 들어올리면 교퍼는 지지 않는다는 듯이 카비에도 아랑곳 없이 헤엄을 치기 시작한다. 그러나 문제는 컨트롤 권한은 플레이어에게 있다는 것. 속도도 카비 혼자 다니는 것 보다는 훨씬 빠르다.



▲ 〈106〉 역시 고마운 녀석

그 외에도…

「오치오치 파이트」. 떨어트리라는 뜻을 내포한 이 게임은 바닥에 충격을 주어 상대방을 떨어트리는 간단한 우정 파괴 게임이다. 그런데 문제는 이 게임은 별의 카비 64의 미니 게임이라는 것! 4인 동시 플레이를 지원하며 캐릭터는 카비, 데데데 대왕, 아드레느, 와들디의 4인이다. 이 외에도 미니 게임은 2가지가 더 준비되어 있다고 한다. 안 산다고 버틸 수 있는가?



▲ 닌텐도는 아무래도 우정을 싫어하는 악당인 듯



▲ 「대난투 카비 브라더즈」가 될지도…



■ 제작사 켐코
■ 장르 액션
■ 발매일 3월 31일
■ 발매가 6,980엔

세기를 넘나드는 홍기 부림

大刀 ~DAIKATANA~



「툼레이더」의 제작사 「에이도스」에서 이미 PC로 선을 보인 바가 있는 3D 액션 게임이 N64로 곧 시일 내에 등장한다. 각 시대별로 등장하는 별의별 무기와 함께 별의별 적들을 학살해 볼 수 있는, 게다가 4인 플레이 지원으로 별의별 사람과 함께 즐겨볼 수도 있는 大刀의 특징을 뭉뚱그려서 한번에 소개해 보도록 하겠다.

「다이카타나」는 시공을 넘나들며 몰려오는 적을 해치우는 쾌감 3D 액션 게임. 캐릭터들이 전부 일본인 일색이라는 점이 특이점이랄까? 플레이어가 강해지면 적들도 따라서 강해지는 「FF8」식 몬스터 레벨 업 시스템을 채용하여 RPG 성을 높였다…라고는 하지만 그다지 RPG성은 높은 것 같지 않다. 흡사 퀘이크 시리즈를 연상시키는 다이카타나는 이하의 내용과 같이 꾸며져 있다.

일단은 스토리부터

시간은 근미래, 장소는 일본. 독재자 미시마 일족(철권의 그들이 아냐!)에게 대하여 에비하라 일족이 반기를 들었다. 미시마 일족은 에비하라 일족을 멸하기 위해 전설의 대장장이 미야모토 우사기에게 시공을 다스리는 검 「다이카타나」를 만들게 했다. 하지만 우사기는 다이카타나를 에비하라 일족에게 넘겨주어 오히려 미시마 일족을 멸해버렸다. 그러나 시간은 흘러 서기 2445년, 미시마 일족의 생존자 미시마 카게는 마침내 다이카타나를 손에 넣고 독재자로 다시 군림에 성공했다. 이에 다이카타나를 만든 미야모토 일족의 후계자 미야모토 히로는 미시마 카게를 쓰러트리러 모험에 나서게 되는 것이었다.



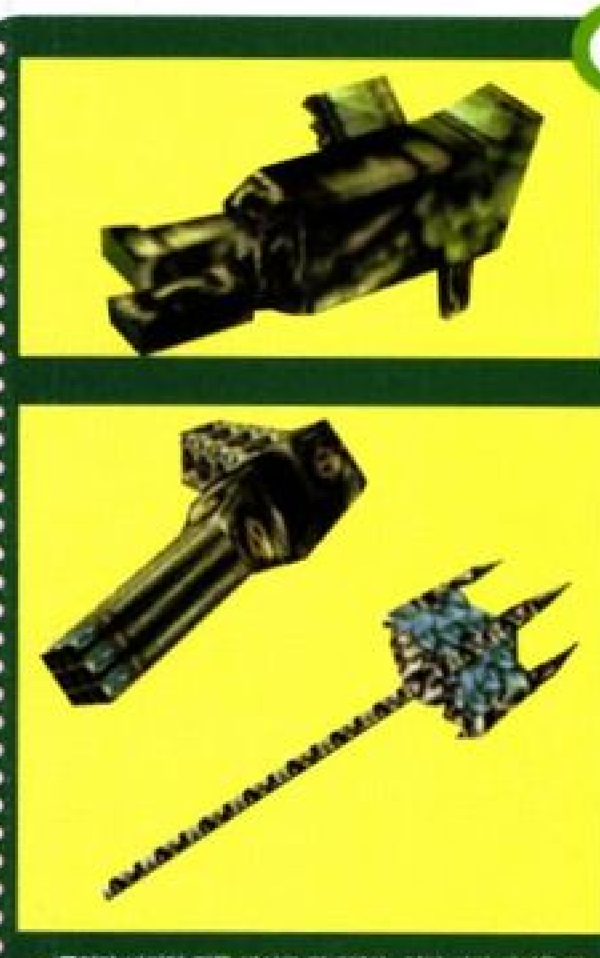
▲ 이 녀석이 주인공인데…솔직히 별로 조작하고 싶지는 않다

시대에 따라 다른 무기가 제공

다이카타나의 각 에피소드는 일정한 시대를 배경으로 하고 있어서 시대가 바뀔 때마다 등장하는 무기도 바뀐다. 미래에는 레이저 건 등등이 난무하고 현대에는 발칸 등등의 중화기가 판을 치며 중세에 가면 마법 지팡이까지 등장하는 엽기적인 현상도 발생하는데…. 문제는 무기마다 탄알에 제한이 있어서 처음 얻은 무기를 엔딩까지 끌고 갈 수는 없다는 점. 맘모스를 메가 빔 캐논으로 때려잡고 싶었던 사람들에게는 슬픈 소식이지만 접근전에서 포격전까지 다양한 전투를 시대별로 즐길 수 있는 점은 재미라면 재미. 또한 무기만이 아니고 체력회복 아이템이나 방어구도 여러 가지가 준비되어 있다.



▲ 역시 미래는 총부림인가?



▲ 무기가 바뀌면 전투 방식도 달라진다. 여러 가지 패턴을 몸에 익혀라

적들은 또 어떤 녀석들?



▲ 별로 무서워 보이지는 않지만 무섭다고 한다

다이카타나는 시공을 다스리기 때문에 모든 시대에는 미시마 카게의 부하들이 퍼져있다. 한 술 더 떠서 적들은 전부 시대를 대표하는 강적이라는데…. 게다가 시대별로는 보스 캐릭터도 존재한다. 따라서 미래에는 로봇, 중세에는 병사들이나 판타지 몬스터 등등의 가지각색의 적들이 등장한다. 유연한 대처는 필수 사항, 선수 필승 목표는 전멸!…은 선택 사항이다.



▲ 별의별 녀석 다 등장한다…고 앞에서 그랬지?



N64 다인 플레이의 강점을 살려라!

건틀렛 레전드



제작사	에폭사
장르	A.RPG
발매일	3월 발매 예정
발매가	6,800엔(예정)

아케이드에서 가정용 게임기로 이식된 A.RPG라면 「던전즈 & 드래곤즈」를 꼽는 사람이 많은데 불행하게도 가정용은 4인 동시 플레이까지는 불가능했다. 하지만 건틀렛 레전드는 다르다! 아케이드 이식작이면서도 4인 플레이를 무리 없이 해내었다는 건틀렛 레전드. 물론 미국 게임에 거부감이 강한 사람들은 조금 기피할지는 몰라도 다인 플레이 A.RPG라는 것은 역시 호감이 가는 점이 아닐 수 없다.

아케이드와는 다른 변경점을 체크!

"저는 이거 오락실에서 못 봤는데요~."라고 말하는 사람들이 있을지 몰라도 국내에 알려지지 않았다 뿐이지 이 게임은 무려 2년 전에 업소용으로 등장한 게임이다. 그러한 관계로 물론 애초에 몰랐던 사람들에게는 별 관계가 없을 것도 같지만 아케이드와 차이점이 발견되었기에 짚고 넘어가야 하겠다.

①스테이지가 추가되었다

아케이드의 원작은 총 6스테이지의 구성이었지만 N64판에서는 1스테이지가 추가되어 총 7스테이지를 즐길 수 있게 되었다. 약간이나마 긴 게임을 즐길 수 있게 되었으니 초…초월이식?

②직업이 추가되었다



▲ 참고로 말하지만 전부 같은 클래스의 그래픽이다

전사, 마법사 등등으로 구성된 4종류의 직업. 이번 작품에는 그래픽의 추가와 함께 직업이 추가되었다. 몇 개의, 어떤 직업이 추가되어 있는지는 게임 발매 후의 즐거움. 참고로 숨겨진 직업이기 때문에 처음부터 고를 수는 없다.

③룬스톤과 오베리스크

룬스톤이란 게임에 총 13개 등장하는 키 아이템으로서 전부 모으지 못하면 마왕이 기다리는 최종 스테이지로



▲ 위치가 바뀌어 있다. 외웠어도 헛수고(외운 사람이 있을까?)

진행할 수 없다. 이 룬스톤의 위치가 아케이드와 다르게 변경되었다. 또한 새로이 추가된 아이템 오베리스크는 정해진 수(나타나지는 않음)만큼 건드리면 다음 스테이지로의 문을 열어주는 아이템으로 오베리스크를 건드리지 않으면 얻을 수 없는 룬스톤도 존재하는 듯하다. 약간의 퍼즐성의 강화라고 볼 수 있다면…초, 초월이식?



▲ 나침반을 이용. 길을 다시 외우는 것도…

RPG라면 역시 아이템?

여러 가지 아이템을 얻어 더욱 강한 캐릭터로 커 나가는 것은 RPG의 하나의 재미. 건틀렛 레전드에도 공격계열, 회복계열, 그 외의 공격 보조 계열 아이템 등등의 다양한 아이템이 출현한다. 진행을 도와주는 갖가지 아이템을 구경해 보자.

아이템



슈퍼 샷
공격 강화 아이템



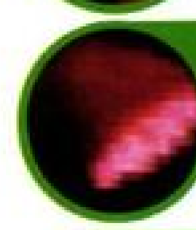
반사 배리어
적의 공격을 튕겨낸다



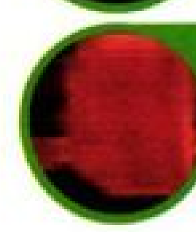
3 WAY
공격 범위 강화



과실
체력을 약간 회복한다



작은 고기
작은 관계로 회복량이 작다



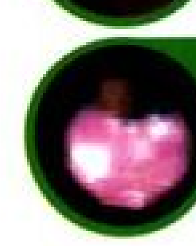
큰 고기
큰 관계로 회복량도 크다



화염 포션
1회용이지만 넓은 범위의 화염 공격이 가능하다



전기 포션
역시 1회용이지만 전격 공격을 할 수 있다



거대화약
캐릭터가 커진다.
커지면 좋은 점은 과연 무엇일지…



제작사	트라이 에이스/에닉스
장르	RPG
발매일	2000년 여름
발매가	미정

스타 오션 대망의 속편은 GB다!



스타오션 -블루 스피어

스타 오션에 대한 부가적인 설명…더 필요 없을 것으로 생각된다. SFC 말기에 첫 등장하여 플레이스테이션으로 98년 7월에 등장, 대 히트를 기록한 트라이 에이스의 명작 RPG. 그 속편은 다시 닌텐도의 하드웨어로 등장하게 되었다. 게다가 GB! 더욱이 컬러! 스타 오션 팬이라고? 여름까지 GB컬러 장만 못하면 속이 뒤집어 질 것을 대비하여 적금을 들자! 과연 PS로 보여주었던 화려한 그래픽을 GB에서 재현해 낼 수 있을 것인가? 그 해답을 약간이나마 찾아보도록 하자.

개발 중의 것이기는 하지만 시스템 화면과 필드 화면, 전투 화면까지 골고루 공개되었다. 일단 설명은 뒤로 미루고 감상부터!



◀ 필드 화면 그 첫 번째. 우주선은 크로드가 타고 있던 것일까?



필드 화면 그 두 번째. 어딘지는 모르지만 서 있는 것은 레나다 ▶



▲ 필드 화면 그 세 번째. 용 두 마리를 등에 지고 있다. 아, 아슈톤?







전투 화면이다. 액션성은 많이 줄어든 듯한 모습. 마법을 사용하고 있는 것은 세리느이다 ▲▶



캐릭터 스테이터스 화면과 아이템 박스

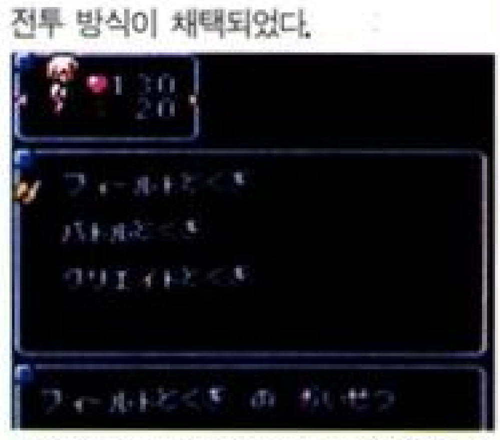
특히 전투 방식은 액션 방식이 아닌 커맨드 선택식으로 바뀌었으며 조작 가능 캐릭터는 여전히 1인으로 전투 중에 조작하고 싶은 캐릭터를 바꿀 수는 있다. 하지만 스타 오션 시리즈답게 하프 리얼타임 방식을 채택하여 전투에 현장감을 불어넣었다고 하는데…. 스타 오션의 분위기를 살리면서도 새로운 느낌의 스타 오션으로 우리에게 다가올 블루 스피어. 2000년 여름이 기다려진다. 시간이 갑자기 천천히 간다고?



▲ FF 시리즈의 액티브 배틀과 비슷한 느낌일지도…

GB는 약간 다르다?

사실 블루 스피어는 발키리 프로필과 동시에 제작하고 있었다고 한다. 발키리 프로필과 스타 오션의 아버지라 할 수 있는 야마기시 프로듀서에 따르면 "발키리 프로필은 플레이스테이션용 소프트였기 때문에 다른 하드(GB)로 게임을 만들고 싶었다"라며 GB판 스타 오션의 오리지널리티를 강하게 어필했다. 게다가 하드웨어적인 한계도 있기 때문에 원작과는 조금 다른 시스템과 전투 방식이 채택되었다.



▲ 주인공의 특기를 보면 3가지로 나누어져 있는 것을 볼 수 있다



GB용으로 새롭게 그린 캐릭터 일러스트. 귀여워…!

Gameboy



GB로 등장하는 시리즈 최신판!

젤다의 전설 힘의 장

-신비한 나무 열매-



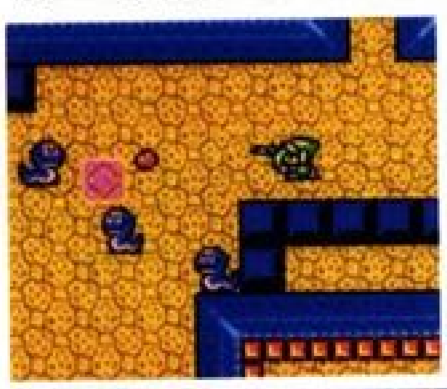
■ 제작사	닌텐도
■ 장르	RPG
■ 발매일	2000년
■ 발매가	3,800엔

닌텐도에서 6주에 한 개씩 발매한다고 엄포를 놓은 적이 있었던 「젤다의 전설」 GB 시리즈의 첫 테이프를 끊는 「힘의 장」. 아직 확실한 발매 일정은 정해지지 않았지만 금년 내로는 발매된다고 한다. 서, 설마 연기는 하지 않겠지? 하지 않는다고 자기 최면을 걸고 발매를 조용히 기다려 보자. 참고로 컬러 전용이므로 기존 GB를 가지고 있는 사람들은 빨리 컬러를 장만하도록!

일단 공개된 점은 새로운 아이템과 새로운 두 마리의 동료, 그리고 새롭게 등장한 던전의 장치들이다. 기존 젤다의 세계에 새롭게 가세한 이 세 가지 요소들을 먼저 살펴보도록 할까? 뭐 싫다고? 싫음…말자.

신 등장 아이템 「파칭코」

우리가 알고 있는 도박에 사용되는 파칭코…는 아니고 나무 열매를 발사할 수 있는 능력을 가진 아이템이다. 부제목이 「신비한 나무 열매」이니 만큼 열매에도 여러 가지 종류가 있고 발사하는 열매에 따라 여러 가지 능력이 발휘된다. 예를 들어 이테테 열매(아야야 열매?)를 발사하면 멀리 있는 적을 공격할 수 있으며 아치치 열매(앗뜨뜨 열매?)를 사용하면 멀리 떨어진 곳에 불을 붙일 수가 있다. 사진을 보면서 대강 이해를 해 보도록. 이해가 안 돼도 노력을 하거라! 알긋지?



◀ 보기 싫은 녀석은 때려주자



▲ 닿지 않는 곳에 있어도 때려줄 수 있다



절벽 너머의 화로에 열매를 쏘아서 불을 붙일 수도 있다 ▶

새로운 동료 두 마리

둘 다 링크보다 커다란 동물형 동료들로 이름은 「위위」와 「무슈」. 위위는 강과 바다를 이동할 수 있는 특수 능력을 지니고 있으며 무슈는 날개가 달려 있기는 하지만 하늘을 날 수는 없고 대신 날개를 이용한 회오리 공격이 가능하다. 그 외에 어떤 특기를 지니고 있는지는 아직 불명. 본 게임에서 이것저것 실험해 보자.



이동력은 보는 바와 같지만 공격은 어떻게 할 지가 궁금하다 ▶

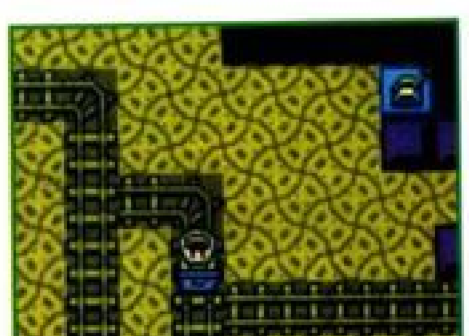
프랑스틱한 이름의 무슈. 왠지 믿음이 가지 않게 생겼다 ▼

▲ 위의 일러스트, 어디서 본 듯하다고 생각하는 사람은 젤다 팬이라 자부해도 좋다

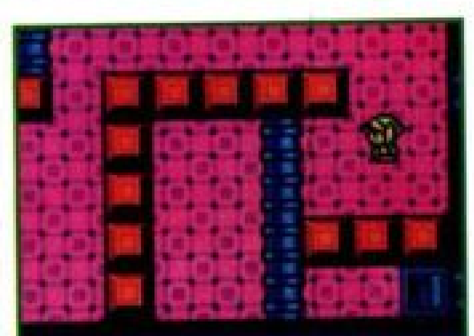
◀ 날지는 못하지만 공격은 가능. 위력이 약간 의심스럽다

새로운 던전 장치 2가지

다른 게임에는 뻔질나게 등장하는 듯 하지만 왠지 젤다에서는 첫 등장이라고 하는 두 가지 장치 트롯코(갱도 등에 사용하는 화물차)와 롤러. 어떤 식으로 가동할지는 보면 대충 상상이 가지만…그래도 새롭다니 책임감을 느끼며 공개한다.



▲ 여타 게임에서는 흔한 장치다



▲ 메탈기어 1이 생각나는 롤러. 퍼즐 게임과도 같은 진행이 될 것인가?

Coming Soon!!

N64

RPG



풍래의 시렌 2 -귀신 습격! 시렌성!-

■춘소프트 ■봄 ■가격 미정

시렌 시리즈로서…라기 보다는 이상한 던전 시리즈로 더욱 주목받고 있는 시렌 2.
던전 진입 때마다 던전 모양이 변한다는 것이나 던전 내에서 죽으면 레벨 1로 다시 시작한다는 것이나 이상한 던전 시리즈로서의 특징은 그대로 지닌 채로, 수중 이용이라던가 성 건축이라던가 하는 내 외적인 크고 작은 변화가 팬들의 기다림을 더욱 애타게 하고 있다.



젤다의 전설 -무쥬라의 가면-

■닌텐도 ■4월 27일 ■5,800엔

정확한 발매일이 소리 소문도 없이 결정되었다.
등장이 예정되어 있는 캐릭터들을 보면 이상하게도 기괴한 캐릭터들이 많은데…. 게다가 제목도 뭔가 컬트적.
지금까지의 젤다 시리즈와는 뭔가 다른 냄새를 풍기는 것은 확실하다.
아쉽게도 이후에 등장하는 GB판과의 연동은 고려되고 있지 않은 듯 하다.
참고로 메모리 확장 팩 동봉판은 7,800엔.

액션



챤바라 파이터

■보톰업 ■4월 ■6,980엔

발매일이 1개월 연기된 인형극 액션 게임.
실제 인형사들은 실에 묶여 움직이는 인형들을 자유로이 움직이기 위해 상상을 뛰어넘는 강인한 손가락과 팔목 힘을 갖추고 있다는데, 그걸로 쌈박질이라…. 혹시나 「필살 줄 끊기」라는 꽁수라도 존재하는 것은 아닐지?
인형극 모드 등등 의외의 잔재미가 담겨 있는 예측 불허의 게임이다.

스포츠



실황 파워풀 프로야구 2000

■코나미 ■3월 23일 ■7,800엔

석세스 모드가 PS판의 99 개막판에서 사용되었던 사회인 야구라는 점이 약간은 불만이지만 그만큼 익숙한 환경에서 플레이가 가능하다는 것은 어찌 보면 장점.
게다가 포켓몬 시리즈와 더불어 N64-GB간의 최고의 연동을 보여주는 파워풀 프로야구이니 만큼 또다시 N64에 활기를 불어넣어 줄 것이라고 믿어 의심치 않는다.

GB RPG



아루루의 모험 -마법의 쥬얼-

■컴파일 ■3월 31일 ■4,200엔

카드가 되어버린 뿌요를 구하기 위해 모험을 떠나는 아루루의 활약을 그린, 마도물어와는 또다른 RPG게임.
전투에서는 아루루 혼자서 싸우는 것이 아니고 카드에 깃든 몬스터들을 소환해서 같이 싸울 수가 있다.
SS판 마도 물어에서의 몬스터로 다운된 적 캐릭터(사무라이 몰, 스키야포데스 등등)의 재등장을 기대해 본다.

GB 액션



와리오 랜드 3 -신기한 오르골-

■닌텐도 ■3월 21일 ■3,800엔

"마리오의 연약한 액션엔 질렸어!"라는 사람들에게는 딱 어울리는 와리오 랜드. 놀라운 점은 액션 게임인 주제에 게임오버가 없다. 적에게 아무리 공격받아도 살이 찐다거나 좀비가 될지언정 죽지는 않는다는 것. 지옥에서는 죽지 않을 만큼의 고통을 죽을 때까지 가한다던데 이것이 바로 그 꼴인가? 발매일이 멀지 않았으니 와리오 랜드 팬들은 돈 좀 준비하자.



프린스 오브 페르시아

■선소프트 ■3월 24일 ■3,980엔

바로 그 유명한 「페르시아 왕자」. 60분이라는 제한시간 이내에 공주를 구한다는 힘겨운 타임어택 검술 액션 게임의 진수를 보여주었던 PC게임이 오랜 세월을 뛰어넘어 GB 컬러로 이식된다. 게임 자체의 엄격한 난이도의 이식도 관건이지만 엔딩에서 보여주었던 초 썰렁한 공주와의 키스신이 어떻게 재현되어 있을지도 궁금하다.

GB 어드벤처



명탐정 코난 기암도 비옥 전설

■반프레스토 ■3월 ■4,500엔

GB로는 이미 코난이 등장한 바 있지만 이번 작품은 2월 25일에 등장한 「기계 사원」의 뒷 이야기이다. 따라서 기계 사원에서 채택된 '캐릭터 체인지', '명탐정 수치 평가' 등의 시스템을 당연히 계승하고 있다. 전작의 중요 인물들도 그대로 등장하므로 기계 사원을 플레이하지 않은 사람들에게는 별 호감을 주지 못할지도….

GB 슈팅



돌격! 팟파라대

■J윙 ■3월 ■4,500엔

코믹스판으로도 애니메판으로도 발매되었고 국내에도 이미 출시되어 있는 코믹터치 패닉 액션 러브스토리(후…길다) 만화 「돌격! 팟파라대」가 GB로 등장한다. 게임 방식은 3인의 주인공 중 1명을 골라 쉴새 없이 등장하는 미니 슈팅 게임을 클리어하는 것으로 중간중간의 어드벤처 파트에서 원작의 내용이 그대로 반영될지가 아주 기대된다.

GB ETC



실버니아 멜로디 -숲의 친구들과 춤을 춥시다!-

■에폭사 ■3월 ■3,980엔

일본 소학교 여학생들에게 인기 있는 「실버니아 패밀리」가 리듬 액션의 형식을 빌려 게임으로 등장한다. 흘러나오는 곡의 리듬에 맞추어 지시하는 버튼을 누르는 간단한 형식의 게임으로 곡은 전부 10곡이 등장하며 원작의 귀여운 캐릭터들도 총출연한다고 하지만…국내의 어린이들에게까지 인기가 있을지는 미지수.



배틀 피셔즈

■코나미 ■3월 30일 ■4,500엔

정계, 재계, 낚시계의 최고봉을 자랑하는 「쵸우진 학원」의 열혈 주인공 료가 라이벌들과 낚시 승부를 겨룬다는 내용을 가진 이색 낚시 게임. 게임 자체는 어드벤처, 리듬 액션, 보드 게임 등등으로 다양하지만 하나같이 낚시에 연관을 지어서 요상하게 모양을 비틀어 놓은 것이 문제. 버라이어티 장르로 잔뼈가 굵은 코나미의 실력이 GB에서도 유감없이 발휘될 것인지?

학생 놀다가 외전

학생 어디가



이곳은 원래 뮤키 형님의 홈 그라운드이지만…뮤키 형님께서는 건강이 안 좋으셔서 현재 병원에 계십니다. 독자 여러분, 뮤키 형님의 쾌유를 빌어주세요. 그러한 이유로 뮤키 형님의 부탁에 의해 '잠시' 저 防塵이 학생 여러분들과 놀아 드리도록 하겠습니다. 너무 섭섭해하지 마시길….

※이우석 기자님의 쾌유를 진심으로 빕니다



안녕하세요 뮤키님. 이율소년이 아니라 이율입니다.
저 사실 게임보다 음악을 더욱 좋아합니다. 제가 좋아하는 아티스트는 METALLICA, Queen, L'Arc~en~Ciel, GLAY 등등(여러 가지 음악을 들어볼려고 노력중)!! 저도 우리나라 가요는 듣지 않습니다. 말이 필요 없습니다. (중략)
음악을 많이 좋아해서 커서 음악 쪽으로 직업을 갖고 싶습니다. 작곡가 쪽으로…. 전 지금 고 1입니다. 사실 음악 쪽으론 백지 상태입니다. 이제 겨우 기타 하나 사서 배우려고 준비중입니다. 근데…가끔 이런 생각합니다. 좀 늦은 걸까? 가끔 보면 제 나이 또래에 기타를 치는데 정말 잘 칩니다. 이론 쪽에도 잘 하구요. 언제 따라가지? 이런 고민 말이죠. 제가 알기론 작곡가가 될려면 피아노, 베이스, 드럼 등 많은 악기를 다룰 줄 알아야 한다고 들었습니다. 아~산 넘어 산이군요. 음악을 배우기엔 정말 늦은 걸까요? 음……. 하지만 열정과 근성으로 시간을 투자하면 될 거라 믿고 싶군요. 이만 줄이겠습니다. 빨리 공부해야죠. 남보다 앞서려면.
PS1 *악기는 어느 메이커께 좋죠? 또 악기는 어디서 사는게 좋을까요?*
PS2 *음악얘기만 해서 죄송(겜 잡지인데…). 전 뮤키님이 좋습니다.*

뮤키 형님만큼 상담을 해드릴 수 있을 지에 대해서는 별로 자신이 없지만 힘닿는 대로 서포트를 해드리죠.
L'Arc는 유감스럽게도 그다지 좋아하지는 않네요. GLAY는 노래만이기는 하지만 좋아합니다. 하긴 가수는 노래로 말하는 법이죠. 중략 부분에는 우리나라 가요에 대한 의견을 써 주셨는데…. 저도 국내 가요에 대해 그렇게 좋은 시각을 지니고 있지는 않습니다. 게임을 좋아하다 보니 취향이 기운 탓도 있지만 좋아하는 가수들이 점점 활동이 뜸해지면 그를 대신할만한 가수들이 나타나지 않았기 때문이죠. 개성이 조금 부족한 면도 있지만 표현이 조금은 지나치신 듯 합니다.
작곡가를 지망하신다구요? 고 1이면 아직 늦지 않았습니다. 작곡가를 지망하여 그 계열의 대학으로 진학한 저의 친구들은 늦게는 고 2에 시작해서 지금 열심히 수업 중입니다. 이율 독자의 말대로 다룰 필요는 없지만 그것 하나만을 치는 사람 수준으로 잘 다룰 필요는 없다니 지금부터 열심히 노력해 보세요. 음악을 배우기 절대로 늦은 나이는 아닙니다. 마음이 맞는 친구들이 있다면 함께 밴드 생활도 해보고, 학교 공부하면서 시간을 많이 쪼개어 악기 연습도 하는 등 눈코 뜰새 없이 바쁜 생활을 각오하신다면 말이죠.
그리고 기타를 배우고 계신다 했는데 이미 기타를 사신 건지 아니면 사려고 준비 중이신지는 알 수가 없군요. 이율 독자를 위해 특별히 좋은 기타 고르는 법을 소개하여 드리려 했지만…클래식 기타인지 일렉 기타인지 기타콘인지 알 수가 없군요. 모르는 것 투성이 입니다. 물론 이율 독자도 이름이 외자인 관계로(참고로 본인의 본명은 방진이고 필명은 防塵입니다. 헷갈리지 마세요) 1P를 전부 할애하여 이율 독자의 사연으로 꾸며 드리려 하였으나…전 잘리기 싫습니다. 마리오 카트와 실황 야구 등등으로 저는 가뜩이나 가지 팀장님의 미움을 사고 있습니다. 여기에다 위와 같은 만행을 저지르면 전 틀림없이…. 아직 젊은 나이에 모가지 당하기는 싫습니다.
아! 모가지가 일본에서도 쓰이는 표현인 것을 아시는지? 일본에서 목은 首자를 써서 'くび'(kubi라고 읽습니다)라고 쓰는데 직장에서 사람을 해고할 때 우리나라의 '모가지다!'라는 말과 똑같이 'くびだ!'라는 말을 쓴답니다. 제가 음악에 조예가 없는 관계로 다른 걸 가르쳐 드리지 이걸로 참아주세요. 알고 계셨다면…죄송합니다.

안녕하십니까? 뮤키님.
저번 달에 저의 광고 덕을 보셨나요? 그렇지만 저번 달 학생 놀다가 코너는 좀 심했습니다. 하지만 이번 달에는 사연이 많이 왔겠죠? 많이 왔기를 바라며….
요새 N64의 소프트들을 보면 대작 몇 개를 제외하면 별로 소프트가 나오지 않고 있습니다. 이건 분명 닌텐도가 N64를 포기한 게 아닌가란 생각이 듭니다. 닌텐도는 정말 많은 발전을 해 왔습니다. 맨 처음 패밀리 시절에 수많은 타이틀을 내놓고 게임계의 황제라고 했었습니다. 그때의 오락은 지금 해봐도 정말 단순하지만 재미있습니다. 그 다음 등장한 SFC는 무한한 가능성을 보여주었습니다. 특히 FFⅥ의 그래픽은 당시로서는 정말 대단했습니다. 그러나 PS란 괴물 오락기가 등장하자 닌텐도는 몰락하기 시작했습니다. 요새는 아예 밀려서 소프트도 몇몇을 제외하고는 거의 나오지 않고 있습니다. 닌텐도가 돌핀을 꼭 성공시켜서 다시 닌텐도 회사가 오락하면 떠오르는 회사가 되었으면 좋겠습니다. 그럼 이만.

태운 독자의 광고빨을 보았는지 페이지는 줄지 않고 그대로 두 페이지입니다. 그럼 몇 통이나 사연이 왔나고 묻고 싶겠죠? 하지만 세상에는 알아야만 할 것, 알아도 되는 것, 알아서는 안될 것의 3가지가 항상 존재하는 법입니다. 태운 독자가 알아야만 할 것은 학생 놀다가(외전)의 페이지는 여전히 2페이지라는 것이고 태운 독자가 알아도 되는 것은 광고가 효과를 본 것 같다는 것, 그리고 태운 독자가 알아서는 안될 것이 바로 학생 놀다가로 편지가 몇 통이나 왔나는 것입니다. 이것을 알려주면 태운 독자는 다른 독자 코너에 편지 수를 알려주어 기껏 줄였던 열혈 애니넷을 다시 3P로 늘리는 결과를 초래하기 때문입니다 (이에 관한 자세한 사항은 지난 달 학생 놀다가를 참조하세요). 아셨죠?
하지만 태운 독자는 약간 성급하게 생각한 것 같군요. 닌텐도에는 GB라는 아주 훌륭한 게임기가 있답니다. 휴대용 게임기에서는 아직도 닌텐도는 태운 독자 표현을 빌려 황제라는 칭호를 달아도 될 정도의 활약을 하고 있습니다. 그리고 닌텐도는 그렇게 쉽게 자사의 게임기를 포기하지 않습니다. 그렇지 않다면 N64로 자신들의 주력 시리즈를 아직도 발매할 리가 없겠죠? 또한 각종 서비스를 통하여 SFC와 GB의 명작들 보급에도 노력하고 있답니다. 아직도 닌텐도의 입지는 강합니다. 너무 그렇게 생각하지 마시길….
보너~스 플러스!: 제가 태운 독자라는 말을 몇 번이나 썼을 까요? 상품은 없습니다



▲ 이런 일을 하고 있습니다

학생 어디가

안녕하세요 뮤키님. 저는 조선 펑크인 김강수라고 합니다. 뮤키님, 혹시 임펠리테리라는 분을 알고 계신 지요(메트로놈을 360에 놓고 치신다는…1초에 36번을 당깁니다…갈깁니다). 세계에서 제일 가는 속주 기타리스트이시지만 여러 사람들의 시기로 빛을 못 보셨습니다(꼭 기타 기계같다 라거나 기타 연주에 마음이 안 담겨져 있다거나 등등…). 근데 꼭 세가가 이 꼴이죠. 드림캐스트, 버파 등…. 최고를 만들었어도 소니, 남코의 견제로 쪽도 못쓰는 불쌍한 세가. 그러나 꼭 몇 년 후엔 임펠리테리 처럼 뭐….최초의 폴리곤 게임을 만들었다던가 버파같은 명작을 만들었다던가…(지금은 들을 수 없는 임펠리의 라이브처럼 인간들이 세가가 있을 때 잘 했으면 좋겠군요…뭐 아케이드 땜에 금방 망하지도 않겠지만).

강수 독자의 편지 겉봉에는 '학생 어디가' 담당자 앞이라고 쓰여 있었습니다. 정말 대단하군요. 어떻게 제가 이번에 독자들에게 답변을 할 줄 알고…. 당신은 초능력자라 자신해도 좋습니다. 이름 비슷한 포켓몬스터를 찾아서 닌텐도에 소송을 거세요.
초당 36번이라…요즘 기타 프릭스의 ERASER ENGINE 이라는 곡에 좌절하는 제게는 꿈과도 같은 속도이군요. 물론 실제 기타 연주와 기타콘의 연주가 같지는 않겠지만 실제로 기타는 칠 줄 모르는 제게는 그렇게 밖에 체감할 수가 없군요.
제 주위에도 세가 팬들이 상당히 많습니다. 모두들 드림캐스트도 있고 버파를 좋아하죠. 저는 이상하게도 세가가 만들어 낸 게임들에는 정이 잘 안 가더군요. 하지만 절대로 싫어한다는 의미는 아닙니다. 훌륭한 게임 메이커임에는 틀림없습니다(그러나 아쉽게도 세가는 최초의 폴리곤 게임을 만든 제작사는 아니군요. PC 게임으로는 이전에도 폴리곤 게임들이 많았거든요).
닌텐도 코너에 세가 이야기를 쓰는 당신은 분명 새턴인에도 편지를 보냈을 것입니다. 하지만 그곳도 담당자가 바뀌었군요…. 세상이란 그런 것이려니 생각하시면 한결 마음이 편해질 겁니다. 저도 Dr. M이라는 사람에게 실황 야구에서 패해 콜라를 살 때마다 그렇게 생각하니 좀 낫더라구요.

안녕하십니까? 저는 부산 사는 이용진이라고 합니다. 처음 인사드리네요. 저도 뮤키님처럼 게임과 음악을 무지 좋아합니다.
개인적으로 전 'Rage against the machine'과 'Limp bizkit'을 좋아합니다. 하지만 아쉽게도 앨범은 한 장씩 밖에 없네요….
Limp bizkit은 제가 좋아하는 ROCK과 힙합을 적당히 섞어놓은 것 같더군요(significant other가 하는 타이틀의 앨범입니다). 아주 만족스럽더군요. RATM은 뮤직 비디오(Guerrilla radio라는 곡이었습니다)를 보고 바로 구입했습니다. 결과는 대만족. 앨범 타이틀도 멋지더군요(…). 'THE BATTLE OF LOSANGELES'. 개인적으로 이 앨범의 'Sleep now in the fire'란 곡을 무지하게 좋아합니다. 후반부의 그 반주는 정말…. 엄청난 소리더군요. 후~. 너무 음악 이야기만 했군요. 예상하셨겠지만(?) 전 N64 유저입니다.
하지만 한 1년 반째 게임을 구입하지 않았습니다. 'ZELDA의 전설 64'가 마지막이었죠. 게임 좀 추천해 주세요.
지금 잠이 안 와서 편지쓰던 중이었습니다. 슬슬 눈이 감기네요. 그럼 몸 건강히 안녕히 계십시오. 그럼 이만.
PS1 *처음 보내는 거라서 잘 몰라서 그런데 제가 사연 보낸 방법이 맞는 겁니까?*
PS2 *제가 편지지 꾸미려고 했는데 실력이 안되서 집에 있던 종이에 써서 보냅니다.*
죄송…
PS3 *앞으로 사연 자주 보낼 것을 약속합니다.*

안녕하십니까? 저는 서울서 근무하는 防塵이라고 합니다. 처음 인사드리네요. 저도 뮤키 형님처럼 게임과 음악을 다 좋아하기는 합니다. 개인적으로 저는 게임 음악을 좋아합니다. 하지만 용진 독자가 말씀드린 앨범은 아는 게 한 장도 없네요…알겠습니다. 그만 하죠.
1년 반째 게임을 사지 않았다고요? 하지만 그리 나쁜 것은 아닙니다. 새로 나오는 게임들을 보니 하고 싶은 게 없더라. 그렇다면 당연히 자기가 하던 옛 게임만 계속 즐길 수도 있는 겁니다. 굳이 추천 받지 않더라도 가지고 계신 게임을 계속 우려먹기 하셔도 될 겁니다. 제 경우에는 FF Ⅴ를 대체 몇 번이나 하는지 모르겠습니다. 이상한 오해를 받지 않기 위해 클리어 횟수는 공개해 드릴 수 없지만 어쨌든 제가 8년 전부터 지금까지 꾸욱하고 있으니까 대충 계산해 보세요. 각설하고 다행히 3, 4월에는 N64 신작이 계속 등장 해주니 용진 독자님도 1년 반만에 게임 구입 찬스가 올지도 모르겠네요. 게다가 젤다 64도 가지고 있다고 하니 그 후속작인 무쥬라의 가면도 안 할수 없겠죠? 이번 달 커밍순에 등장하니 발매일을 즐거이 기다리시길.
PS *이 코너에 보내는 것만으로는 N64 유저인지는 눈치채기 힘듭니다. 힌트가 없잖아욧!*
PS2 *사연 이렇게 보내는 거 맞습니다. 가끔은 낮에 쓰셔도 좋습니다.*
PS3 *걱정 마세요. 밋밋한 엽서에 보내시는 분도 많습니다.*

오늘 한 남자에게 반했답니다(참고로 전 남자). 누구냐고요? 용산에서 오락기 수리를 전문으로 하는 아저씨 말입니다. 새턴이 안 되서 고치러 갔는데 모든 가게가 "렌즈 바꿔야 돼"라고 말하더군요. 그러나 그 아저씨는 정확히 망가진 부분을 집어냈고 완벽하게 고쳐 주셨답니다. 돈은 많이 들었지만…. 여름 방학 때 그 아저씨를 찾아가서 제자로 삼아달라고 할 예정입니다. 저의 새로운 모습을 기대하세요.

기대는 제가 대신해 드리도록 하죠. 렌즈 문제는 오랫동안 기기를 다루다 보면 한 두 번쯤은(조금 막 쓰는 사람들은 심하게는 매달) 겪어 봤음직한 고민이기는 합니다만, 아저씨를 찾아가 제자로 입문하는 것에는 조금 생각이 필요한 듯 하군요. 일단 그 아저씨들은 장사 한 두 번 해보신 분들이 아닙니다. 그분들만의 노하우가 있는 것이죠. 방학을 이용하여 제자가 되겠다면 수업 기간은 길어야 2달입니다. 2달 동안에 몇 년 동안 장사하신 그 분들의 기술을 배운다는 것은 너무 순탄하지 않을 까요? 세상은 그리 쉽지만은 않은 법입니다. 또한 실제로 제자가 되어 경민 독자의 뛰어난 머리로 기술을 습득하여 하산하였을 때 경민 독자에게는 무엇이 다가오죠? 그렇습니다. 개학이 다가옵니다. 개학 후의 뒷수습이 걱정된다면 반프레스토가 로봇대전 연기하듯 제자 입문 계획을 연기하는 것이 좋을 듯 합니다. 하지만 여전히 기대는 합니다. 그러면 경민 독자는 대체 어떻게 하는 것이 좋을까요? 그렇습니다. 렌즈 고장나지 않도록 기기를 소중하게 다루시면 됩니다.
하지만 제자 문제보다도 더욱 시급한 것은 경민 독자의 정신 상태가 아닌가 하군요. 이곳은 건전한 학생들이 놀다가는 곳입니다. 부디 빨리 좋은 여성분 하나 만나시죠. 왜 하필이면 아저씹니까. 자신의 나이가 아깝지도 않으십니까. 저니까 입말 않지 뮤키 형님이었으면 아마 자신의 여자 친구와 머리에서 발끝까지 모든 점을 비교해 가면서 외로운 경민 독자를 도발했을 것입니다. 부디 올바른 길을 걸으세요. 방학하려면 조금 기다려야 하지만 방학 잘 보내세요

안녕하세요~. 늦게나마 담당자를 맡으신 것을 진심으로 축하드려요~.
그럼 본론으로 들어가서 지금으로부터 3개월 전 모 통신을 했었는데, 우연히 파워에서만 본 GBC게임이 많이 올라와 있더군요. 스파이 대 스파이, 젤다, 사쿠라, 도키메키, 목장…. 여러 기타 등등. 저는 순간 상당히 놀랬죠. 말로만 듣던 GBC 게임들…. 아! 순간 감격해서…. 게임 자체의 질을 잊은 채 마구마구 뽑았습니다. 한 20개정도 이상 받았는데…. 지금은 17정도 있습니다. 저도 제가 왜 그때 그랬는지…. 시간이 꽤 걸렸습니다. 이제 실행 파일을 받고 하나하나 돌려보았습니다. 앗! 그런데 이상한 느낌이 머릿속에 스치면서 내가 쓸데없이 이걸 많이 받았는지 라는 생각이 들더군요. GBC의 게임의 장점은 게임을 가지고 다니면서 할 수 있다는 장점 때문에 빛을 발하는 것인데…. 으아~. 무지 받고 보니 지울 수도 없고…. 뮤키님. PC로 하는 GBC게임은 GBC로 하는 GBC 게임과는 상당한 차이일텐데 말이죠…. 그럼 다음에….
앗! 새해 복 많이 받으세요~.
PS *뮤키형의 기획기사를 보고 생각이 나서 몇 글자 적은 거예요.*
PS2 *GBC 게임 받으려면 차라리 SFC게임이나 많이 받을 걸….*
PS3 *우체국이 이사가서 결국 다음 달에(이번달) 다시 씁니다요.*

GBC의 그래픽 표현능력은 실로 무시무시하죠. 특히 「마리의 아뜨리에」나 「기동전함 나데시코 루리루리 마작」의 그래픽은 탄성을 자아낼 만큼 아름답습니다. 그런데 꼭 가지고 다닌다는 데에 얽매일 것은 없습니다. 에뮬레이터의 특성이 무엇입니까. 자신이 가지고 있지 않은 하드의 게임들을 플레이할 수 있다는 것 아닙니까. 그러니 정수 독자가 GBC가 없다면 많이 다운 받을 만 하지요. 그런 생각하지 마시고 그냥 가지고 계세요.
그런데 생각해보니 정작 본인은 에뮬레이터를 별로 이용하지 않는군요. 뮤키 형님이었다면 에뮬레이터의 심오한 세계에 대해 좀더 많은 이야기를 해 주셨을 텐데 말입니다. 자신의 무력함에 통탄할 노릇이군요. 괜히 저를 슬프게 하다니 정수 독자도 참 악취미시군요. 대신 도발용으로 카드캡터 사쿠라 GB사진을 실어 드릴테니 보고 침만 흘리시던가 발매되면 구입을 해서 금전적 피해를 보십시오! 참고로 발매일은 3월 27일입니다. 특정 하드의 광고가 아니기 때문에 더 자세한 소개는 하지 않습니다. 물론 회사의 모 사미라는 사람은 제작사보다 더 빵빵한 정보를 가지고 있겠지만요. 이 건에 대해서는 앞으로 열혈 애니넷으로 편지를…뭐라고요? 관심 없다고요? 흠…실수로군요.



조금 늦은(정말 조금만 늦었을까요) 새해 인사는 분명히 뮤키 형님에게 전해 드리겠습니다. 하지만 아무리 우체국 탓이라고는 해도 6. 25 사변일에 메리 크리스마스하는 기분이 드는 것은 防塵 뿐일까요?

춘추전국시대



[김규만 객원기자]

플스2가 발매되기 전 소니에서는 PS2를 기반으로 한 아케이드용 기판을 만들어낸다는 발표를 한 바 있다. 아직 자세한 정보에 대해서는 공개된 것이 없지만 이것은 소니가 아케이드 시장의 가능성을 인식하기 시작한 것이라고 생각해볼 수 있다.

소니는 이미 SNK, 남코, 캡콤등과의 계약을 통해 아케이드 산업으로 자사의 영역을 넓혀가고 있다. 소니가 생각하는 것은 가정용 게임기 부문 석권뿐만 아니라 아케이드 부문까지 노리는 것이다. 세가가 아케이드 산업에서 얻고 있는 이득이 얼마나 되는지 알아챈 것일까?
단순히 그것만은 아닌 것 같다. 소니는 자회사인 SCEI가 주회사를 흡수하겠다는 말을 한적이 있다. 이것은 결국 가정용 게임 부분뿐 아니라 모든 영역의 게임 산업에 전력을 다하겠다는 의미인 것이다.

이제 아케이드 시장은 또한번 우위 쟁탈전을 치뤄야할 것이다. 세가인가 아니면 소니인가 아니면 남코인가 아니면 코나미인가. 곧 아케이드 시장은 그야말로 춘추전국시대가 된다. 모두 뛰어나기 때문에 한 업체의 우위를 쉽게 가릴 수는 없지만, 일단 세가가 우위를 차지하고 있다는 것은 이미 주지의 사실. 과연 세가라는 큰 벽은 앞으로 어떻게 될 것인지…. 아케이드 시장의 흐름은 앞으로 어떻게 변할 것인지…. 아케이드 춘추전국시대! 그것은 게임계의 흐름에 중대한 영향을 미칠 것이다.

「오락실 들쑤시기」 그 두 번째 이야기는 '쑤시기' 처럼 게이머에게는 쾌감과 열정을, 오락실 업주들에게는 쓰라린 아픔을 주었던 금기(禁技)의 연타법들에 대해 알아보고자 한다. 숱한 전설로 내려오는 회심의 연타법들…. 연타가 바로 승부와 직결되었던 옛 고전 게임. 이 승부에서 이기기 위해서는 죽음을 불사한 연타만이 살아남을 수 있었던 것이다. 왜? 죽음을 불사한 연타인가? 오락실 업주들이 눈을 벼르고 있었기 때문이다. 끝없는 연타속에서 남는 것은 고득점만이 아니다. 업주들의 가슴을 찢는 버튼의 고장이다. 이같은 상황 때문에 지금은 이러한 연타법을 찾아볼 수 없게 되었지만, 잠시라도 옛 시절을 불태웠던 환상연타의 세계로 빠져보기로 하자.

오락실 들쑤시기

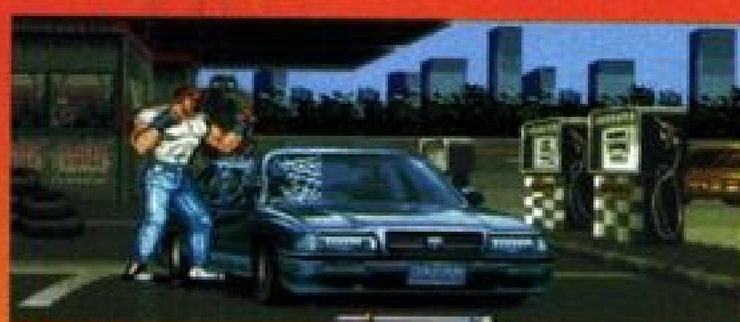
연타에 난타 당한 게임들…



▲ 올림픽, 기억하는가?

연타법이 나올 수밖에 없었던 이유는 무엇인가? 유행이 패션을 만들 듯, 게임 장르가 연타법을 만들어 내었다. 연타를 요구하는 게임, 연타를 잘해야 곧 고득점과 연관되는 게임. 그런 게임에서 이러한 연타법은 불가피할 수밖에 없었다. 게다가 연타만 잘하면 게임을 그만큼 더 오래 즐길 수 있다는 보너스적 요인까지 있었다. 그 대표적인 게임으로는 '올림픽'이 있다. 연타와 타이밍이 생명이었던 이 게임에서 연타를 빼놓는다는 것은 어림반푼어치도 없는 일.

파이널파이트에도 연타가 필요한 부분이 있었다. 보너스 게임인 '자동차 박살내기'. 모두 알다시피 제한시간 안에 눈앞에 보이는 자동차를 박살내는 것이 목적. 여기서도 우리 긁기소년들(이하 : 긁소)의 재주가 발휘된다. 캡슐로 긁고 쇠톱으로 튀기고…. 이러한 도구를 사용함으로써 최고 몇초 이내에 자동차를 박살내는 기염을 토하기도 했다.



▲ 자동차를 …

이스케이프 키즈라는 건전스포츠(?) 게임도 그러하다. 일명 화장실 달리기(?)로 불려지는 이 게임은 버튼 연타에 의한 가속으로 자신의 캐릭터를 조종하는 것이 목적인 게임이다. 우선 고도의 '한손 이운지법(자세한 설명은 「수타법」참조)'을 요구하는 게임으로 달리기 게임이기 때문에 레버를 반드시 사용해야 한다. 그래서 한손만으로 연타를 처리해야 했던 고난이도의 연타를 요구하는 게임이다. 여담이지만 이 게임은 4인 대전 게임으로 친구들과 즐기다보면 어느새 멱살을 붙들고 있는 자신의 모습을 발견할 수 있다. 좌변기에 빠지는 것만큼은 죽어도 싫었던 것일까?

뉴맨 어슬레틱스(일명 : 초인 올림픽)를 기억하는가? 올림픽과 상당히 흡사한 게임으로 레버의 이용이 없다. 그래서 더 치열한 연타 경쟁으로 이어지는데, 각 스테이지에 정해진 미션을 클리어하는 것이 목적이라지만, 타이밍에 맞춰 연타를 하는 것이 결국 이 게임의 승패였다. 이 게임도 이스케이프 키즈와 마찬가지로 4인 대전. 피를 불사하는 게이머의 승부집착을 확인할 수 있는 스포츠 게임이었다. 여담이지만 이 게임에는 주로 '양손 이운지법'이 자주 사용되곤 했다.

인간은 만물의 영장

손으로 때린다(手打法)

인간은 만물의 영장임을 깨달은 머리가 굵은 긁소들은 자신의 손과 손톱을 단련시켜, 도구의 힘을 빌리지 않고 환상의 연타법들을 개발해내었다. 가히 인간 승리의 대표적인 예라고 할 수 있는데, 그 연타법의 종류도 가지각색이다. 단련된 인간의 신체에서 뽑아져 나오는 훌륭한 연타 방법들 중에는 '이운지법(二運支法)', '근육경련법(筋肉痙攣法)', '운집중고양이법(運集中猫法)' 등을 대표적으로 들 수 있다.

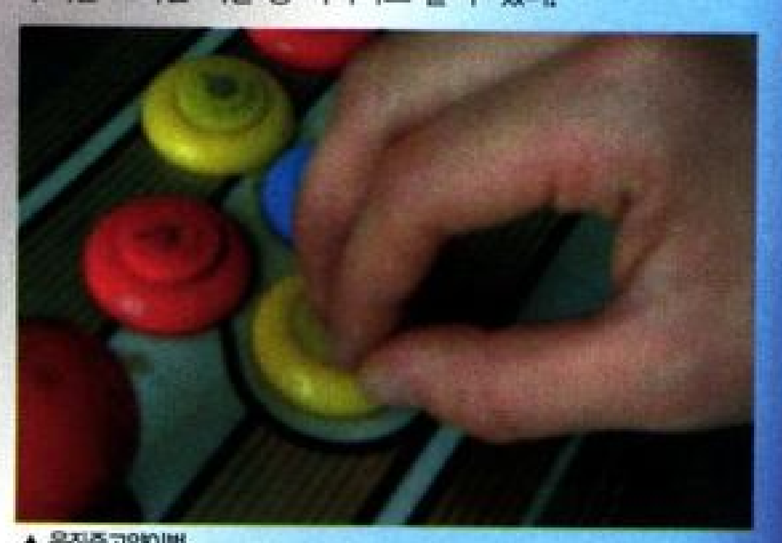


▲ 이운지법

'이운지법'에는 또 다시 두 개의 연타법으로 나뉘는데 '한손(一手) 이운지법'과 '양손(兩手) 이운지법'이 있다. '한손 이운지법'은 그야말로 고도의 달인만이 사용할 수 있는 기술로 한손에 딸려있는 검지와 중지를 사용해서 연타하는 방법이다. '양손 이운지법'은 조금 초보가 사용하는 기술로 레버를 이용하지 않는 타이밍에서만 이용가능한 연타법이다. 왼손과 오른손의 검지를 이용해 교차로 연타하는 것이 이 '양손 이운지법'. 새끼손가락을 이용해 안마하듯 버튼을 두드리는 변형 '양손 이운지법'이 등장하기도 했는데, 이 방식은 시행기의 모습과 표정이 너무도 처절하고도 불쌍하여 보는 이들에게 눈물과 비웃음을 안기기도 했다.

'근육경련법'은 말그대로 근육에 무리하게 힘을 주었을 때 일어나는 경련현상을 이용하는 것으로 다른 수타법에 비해 높은 운동량과 노동력을 소비하지 않고 자연적인 떨림에 의해 이루어진다. 당시 선풍적인 지지를 받았지만, 지나친 오사용은 근육경직(筋肉硬直)의 늪에 빠지게 된다는 사실이 밝혀져 많은 긁소들을 두렵게한 무서운 연타법이라고 할 수 있다.

'운집중고양이법' 이것은 지금의 오락실에서도 간간히 볼 수 있는 연타법중 하나이다. 손가락을 모두 중심으로 모은 상태에서 팔을 크게 좌우로 흔들어 버튼을 연타하는 방법인데, 효과는 위에서 설명한 캡슐(가챠가챠)정도의 효과를 볼 수 있다. 하지만 단점이라면 손톱이 길지 않은 상태에서 이 방식을 무리하게 사용하게 될 경우 손가락의 피부가 망가지게 되며 마지막에는 손가락의 피부가 벗겨지는 최악의 상황까지 이르게 된다. 그 이유는 발열(發熱)때문이라 할 수 있다. 이 '운집중고양이법'을 사용하게 되면 버튼과 손 사이에서 마찰력이 작용하게 되고 그게 심각해지면 위와 같은 부작용을 맛보게 되는 것이다. 역시 '근육경련법'과 마찬가지로 주의를 요하는 기술 중 하나라고 할 수 있다.



▲ 운집중고양이법

과열예방(過熱豫防)

캡슐


▲ 이것이 그 문제의 캡슐 '가챠가챠'

이 아이템은, 당시로서는 상당히 손쉽게 구할 수 있었던 긁기용 도구라고 할 수 있다. 이 아이템은 당시 초 절정 인기 아이템으로 100원짜리 뽑기의 상품을 감싸고 있는 캡슐이다. 동네 문방구 근처를 돌아다니다 보면 이 아이템은 항상 즐비하게 깔려있었다. 그중 마음에 드는 것을 더도 말고 하나만 가져다 쓰면 그만이니 실질적인 부담도 없었다. 이 아이템의 정식 명칭은 가챠가챠. 원리나 사용방식은 세상에서 가장 쉽다.

캡슐의 파여진 부분에 동전으로 중심축을 만들고 그 중심축을 바탕으로 손가락을 끼워넣는다. 그리고 동그란 바닥의 면을 이용해 좌우 왕복의 훌륭한 연타를 만들어내는 것이다. 이것이야말로 긁기계에서 최고의 연타 도구가 아닌가 한다.


▲ 중심축을 두고 손가락을 고정


▲ 연질 플라스틱 사태

이 초기 연타법에도 나이와 지역에 따라서 상당히 기술적 차이를 보였다. 손을 자신의 가슴쪽으로 붙여가며 끌어당기는 방식과 방향과 거리를 생각하지 않고 마구잡이로 긁는 방식 등, 여러가지 방식이 사용되었다. 이와 같은 다채로운 긁기 방식이 전래되고 있을 때, 항간에는 캡슐의 부위에 따라 연타의 속도가 좌우된다는 '연질 플라스틱 사태'가 일어났다. 그 사건의 진상은 다음과 같다. 캡슐에는 각종 색으로 이루어진 연한 플라스틱과 투명색으로 이루어진 딱딱한 플라스틱으로 만들어져 있다. 빨간 캡슐의 재질은 투명 캡슐과 다르게 상당히 고무와 비슷한 재질을 가지고 있다. 몇몇 게이머들은 이 빨간 캡슐의 성능이 더 뛰어나다고 입소문을 퍼뜨려 순식간에 그 소문이 퍼져 빨간 캡슐이 한때 최고의 연타 도구로 군림하기도 하였다. 하지만 정확한 효과는 밝혀진바 없다.

좀 정리를 해보자면, 왜 긁소들은 굳이 이런 아이템을 사용했던 것일까? 단순히 폼이 나서? 기록이 좋아서? 효과가 좋아서? 아니다. 그 이유는 다른 곳에 있었다. 바로 과열방지다. 만약 이런 아이템 없이 맨손으로 버튼을 긁는다고 생각해보자. 아마 그 뜨거움 때문에 손에서 오징어 타는 냄새가 진동할지도 모른다. 긁소들…. 단순한 목표를 위해 아이템을 도입했지만 그들은 하나에서부터 열까지 생각한 것이다.

탄성을 이용

쇠톱

이제 시대는 조금 흘렀다. 지식이 싸이게 되면 노동을 기피하는 인간의 게으름이 작용하기 시작한 것이다. 정확히 어디서부터 이 탄성을 이용하게 되었는지는 아무도 알 수 없다. 그렇지만 노동력에 비해서 높은 효과를 볼 수 있는 이 탄성의 원리를 알아낸 것은 그야말로 긁소들 사이의 최대 이슈가 되어 그 시행아이템인 쇠톱을 몰래 가져오기에 여념이 없었다.


▲ 쇠톱

탄성(彈性)이란, 외력(外力)에 의해 모양과 부피가 변형된 물체가 힘을 제거하였을 때 본래의 상태로 되돌아가려는 성질을 말한다. 이때 본래의 상태로 돌아가는 변형을 탄력변형이라 한다. 변형의 종류에 따라 부피탄성과 형상탄성이 있으며, 고체에서는 예외없이 나타나며 보통의 액체나 기체의 경우 일반적인 변형에 대해서는 탄성을 나타내지 않지만 정수압(靜水壓: 모든 방향에 똑같은 압력)에 의한 부피의 변화에 대해서는 탄성을 나타낸다.


▲ 경사각이 중요!

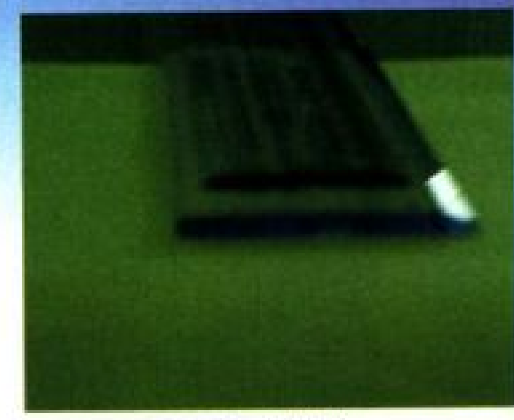
탄성. 그것은 간단히 말하면 알아서 덜덜덜 튕겨준다는 것이다. 왔다리갔다리…. 어쨌든! 탄성은 강했다. 여지껏 사용했던 노동력의 몇십분의 1만 사용해도 거의 비슷한 효과를 볼 수 있었다. 그리고 이 원리 말고도 중요한 원리가 또 하나 있다. 그것은 버튼과 쇠톱사이의 각도이다. 얼추 그 각도를 재보면 약 30˚에서 32˚가 된다.

이 각도가 정확하지 않으면 아무리 좋은 쇠톱을 가지고 있다 하더라도 연타가 잘 되지 않을 것이다. 이 경사각은 상당히 많은 시행착오 속에서 얻어낼 수 있는 것인데 보고 듣고 배움으로써 알아냈다고 할 수 있다. 쇠톱을 사용한 이유에도 여러가지가 있다. 우선 철로 구성되어있기 때문에 파워가 있다는 것이다. 그리고 또 어느 정도의 탄성도 가지고 있어 진동의 원리를 시행하기에 딱 적합한 도구라고 할 수 있었다. 하지만 그것의 오사용으로 인한 긁소들의 마음고생이 심했던 일도 있다. 도구는 다름 아닌 톱이다. 여차 잘못해서 손을 대면 여지없이 손을 베게 되고 이 같은 악조건 속에서 연타법을 시행해야만 했다. 그리고 또 위와 같은 원리를 잘 이해하지 못했던 어린 긁소들은 녹이 슨 쇠톱을 가져다 연타의 도구로 사용하려 했으니 잘 될리 만무했다. 게다가 신나게 두들기다 보면 버튼이 부숴지고, 로켓처럼 버튼의 파편이 이리저리 튀게된다. 결과는 오락실 주인에게 꾸중맞는 일…. 이런 고통 속에 긁소들 사이에 기쁜 소식이 전해지게 된다.

30Cm 플라스틱 자

'쇠톱은 부드럽지 못하고 위험률이 높다!'라는 이유로 모든 긁소들이 갑자기 30cm 플라스틱 자를 사용하기 시작한다. 역시나 부드러운 자는 강했다. 위험 부담이 없었으며 고도의 노력에서 얻어지는 경사각을 지키지 않아도 확실한 연타가 가능했던 것이다. 부드럽게 휘어지는 자를 보면서 긁소들은 '부드러움이 강함을 제압한다'라는 교훈을 얻기도 했다.


▲ 30cm 자 예나 지금이나 똑같다


▲ 이런 두꺼운 것은 있으나마나다

이 플라스틱 자에도 종류가 여러가지가 있었는데 연타에 사용하는 자는 그 두께가 얇아야하고 탄성이 좋아야한다. 몇몇 긁소들은 이를 잘 파악하지 못하고 무식하게 두꺼운 자를 사용해 힘만 빼고 오락기의 버튼을 심각하게 고장내는 사태를 일으키기도 했다.

마치며

시대가 흘러 이제는 연타를 요구하는 게임들이 많이 사라져 이런 연타법들을 다시 볼 수 없다는 점에서 새삼 시간이 빨리 지나간다는 것을 느꼈다. 오락실 주인 아저씨한테 많이 많이 혼났음에도 불구하고 다음에도 또 다시 범행(?)을 저질렀던 우리 어린시절을 돌아보면 '쑤시기' 만큼이나 기억에 남는 오락실 추억이 아닌가한다. 그저 기록이 좋아서, 게임을 좀더 오래하고 싶어서만이 아니고 무서운 주인의 눈을 피해가며 친구들과 즐겼던 놀이지만, 이제 보면 상당히 멋져보이기도 하고 새삼스럽기도 한 추억이 아닌가한다. 좀 외람된 얘기지만 당시에 만들어졌던 게임들은 복잡한 시스템보다는 단순하면서도 재미있는 게임을 만들기 위해 노력했던 것 아니었나 생각해본다. 지금같이 복잡한 시스템과 수많은 버튼 그리고 복잡한 커맨드로 게임이 어려워지고 있는 상황에서 이제는 연타만으로 즐겁게 게임을 즐길 수 없게 되었던 것일까? 가끔 으슥한 골목길 한 귀퉁이에 아직 자리잡고 있는 작은 오락실에서 옛 연타법을 사용했던 게임을 보고 있으면 향수에 젖는 사람이 이 글을 쓰는 필자뿐만이 아니었으면…. 너도나도 열심히 긁던 그때를 잊지 않고 좋은 추억으로 간직했으면 하는 것이 지금 이 글을 쓰고 있는 필자의 바램이기도 하다. 오락실은 즐거워야 한다. 쉽게 쉽게 단순하게….



■ 제작사 코나미
■ 장르 체험 펀치 시뮬레이션
■ 발매일 3월

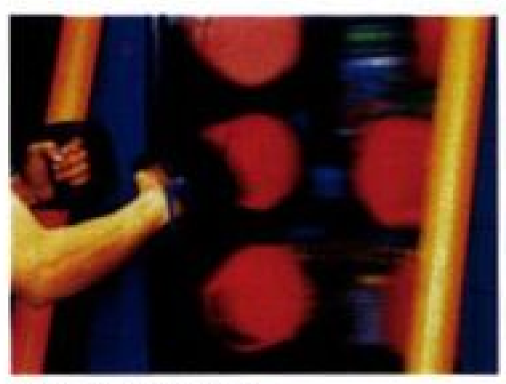
스트레스 해소의 극치

펀치 매니아 – 북두의 권



전설의 암살권 「북두의 권」이 다시 우리에게로 돌아온다. 가정용 게임이 아닌 아케이드용으로 말이다. 「펀치 매니아」라는 새로운 매니아 시리즈의 첫번째가 될 「북두의 권」. 스트레스가 팍팍 쌓인 사람, 단순한 펀치 게임에 질린 사람. 자 이제는 펀치 게임에도 수준이 있다.

단순히 타이밍을 맞추는 시대는 이제 갔다. 이제는 보고 느낄 수 있는 게임이 되어야한다. 타이밍 맞추기 게임의 신세대라고 할 수 있는 「펀치 매니아」가 바로 그것. 플레이어는 북두신권의 계승자가 되어 눈앞에 등장하는 적과 펀치를 주고 받아야한다. 중요한 것은 타이밍에 맞춰 펀치를 날려야한다는 것이다. 「북두의 권」은 기존의 펀치 게임과는 다르게 게임 화면이 있으며, 6개나 되는 판이 있다. 적의 동작에 반응해 펀치를 날리는 것이 이 게임의 기본적인 룰. 이번달에는 기체의 외형과 게임룰에 대해 알아보도록 하자.



▲ 불이 켜지기를 기다리자



▲ 펀치 패드에 불이 들어오면



▲ 가차없이 공격

기계의 외형을 보자

거대하고 화려한 외형을 보면 저절로 게임을 해보고 싶은 생각이 날 것이다. 6개의 표적이 플레이어가 주먹을 날리는 곳이다. 기게 구석구석을 살펴보도록 하자

◉ 기체

실속있게 생긴 기체를 보면 상, 중, 하의 펀치 패드가 존재한다. 펀치 패드에는 램프가 있어 게임 진행을 도와준다.

◉ 전용 글러브

아무리 부드러운 재질을 가지고 있는 펀치 패드라고 하지만 맨주먹으로 친다면 상처를 입거나 손목이 삘 수도 있는 법. 재미도 중요하지만 이런 체감 게임에서 중요한 것은 역시 안전이다. 안전.



▲ 전용 글러브. 손이 다칠 염려는 감소중….



▲ 외형부터 뭔가 있어보이지 않는가

게임은 어떻게 하는가?

게임의 룰은 간단하다. 적이 등장해서 동작을 하면 펀치 패드에 붙어있는 램프에 불이 들어온다. 불이 켜진 펀치 패드를 주먹으로 치면 되는 것이다. 하지만 타이밍이 늦거나 빠르면 플레이어의 에너지가 소모되니 주의해서 공격해야한다.

원작을 충실히 재현

게임에는 주인공인 켄시로뿐만 아니라 원작에 등장했던 캐릭터들이 전부 출연하는데, 하트, 신, 레이 등 켄시로와 사투를 벌였던 적들이 등장한다. 물론 그들이 사용하던 필살기도 그대로 게임에 등장한다. 켄시로의 북두신권 필살기뿐 아니라 여러가지 필살기들을 볼 수 있다.





▲ 적들은 약한 적부터 강한 적까지 다수가 존재한다.



▲ 눈에 익은 캐릭터들이 보이는가?

ARCADE

ARCADE



■ 제작사 코나미
■ 장르 음악게임
■ 발매일 미정

비트매니아의 세대교체

비트매니아 3



「비매니 시리즈」의 최신작이 될 「비트매니아 3」의 정보가 공개되었다.
이제까지 발매되어오던 ~MIX 시리즈에서 완벽히 탈피한 모습을 보여주는데, 통체의 외형에서 뿜어져 나오는 매력을 느낄 수 있다. 조금 더 매니악해진 디제이 박스 파트와 새롭게 추가된 DJ페달이 눈에 띄는데….
자! 이제 다시 비트매니아의 전성기가 돌아왔다.

다섯 개의 버튼과 한 개의 턴테이블을 이용한다라는 작품의 기본적인 컨셉은 같다. 하지만 기존의 「비트매니아 시리즈」와는 뭔가 달라도 다르다. 이번 작품부터 페달이라는 새로운 버튼이 추가되었으며, 전작에서 에코 효과를 주기 위해 사용되던 이펙트 버튼이 사라지고 마치 진짜 디제이 박스를 연상케하는 각종 노브들을 이용한 기능이 추가되었다. 갈수록 매니아용으로 변해가는 「비트매니아 3」를 철저히 파헤쳐보도록 하자.



▶ 비트매니아 3의 통체

어디가 바뀌었나?

단지 눈으로 보는 것만으로도 어느 부분이 바뀌었는지 알 수 있다. 그렇다면 어디가 어떻게 바뀌었나? 살펴보기로 하자.

화질과 음질이 향상

「비트매니아 3」에는 영상해상도로 640×480의 해상도가 사용된다. 손과 눈을 이용하는 음악게임인 「비트매니아」



▲ 깨끗함이 느껴진다!

시리즈에서 최초로 좋은 해상도를 사용하는 것이다. 이로서 고품질의 영상을 눈으로 감상할 수 있을 것이다.

이펙터가 사라졌다

통체 사진에서 보듯이 이번 「비트매니아 3」에서는 이펙터가 사라졌다. 그렇지만 서운할 필요는 없다. 이펙터가 사라진 대신 한층 디제이 박스의 모습에 가까운 믹싱파트가 첨가되었다. 에코(소리 울림) 의 ON · OFF뿐이었던 이전 작품들과는 다르게 프로그램 노브×2, 페러미터 노브 × 4, 셀렉터 노브 ×1 가 존재한다. 이 각종 노브를 사용해서 자신만의 오리지널 사운드를 만들어 볼 수 있다. 자! 이제아말로 진짜 디제이가 된 것 같지 않은가?


▲ 복잡하게 보이지만 멋지다!

발판이 생겼다



▲ 발판

이번 작품부터 새롭게 추가된 발판. 아직 정확한 용도가 밝혀지지 않아 어떤 방식으로 사용될 것인지 귀추가 주목되고 있다. 1P로 플레이 중에도 2P의 발판을 사용할 수 있는 기능도 기본적으로 제공한다.

헤드폰 셋 채용

음악이 중요한 게임인데 음악이 들리지 않을 때만큼 짜증날 때는 없을 것이다. 이번부터 헤드폰을 꼽을 수 있는 포트를 제공한다고 하니 음악게임 매니아들은 멋진 헤드폰을 끼고 또다시 폼을 내보자. 뭐, 별로 그렇게까지 하고 싶지 않은 사람은 하지 않아도 무관.

배경이 화려해지다

게임의 진행시 노트와 함께 나오는 배경 화면이 훨씬 멋져졌다. 해상도 차이도 없지 않겠지만, 전작들과 비교해 볼 때 상당히 깔끔하고 멋진 그래픽을 사용한 것을 알 수 있다. 그리고 곧 셀렉트 모드도 조금 변화했다. 지금까지의 시리즈보다 새롭다라는 느낌이 한층 강하다. 지금은 조금 아쉽더라도 그냥 눈으로만 확인하도록 하자.



◀ 예술적이지 않은가?


▼ 오! 이제는 CG도 사용하는군

▼ 변화한 SOUND SELECT 화면



◀ 추카매니아

© KONAMI



■ 제작사	캡콤
■ 장르	슈팅
■ 발매일	가동중

우린 좀 다르다구!



그레이트 마법대작전

첫인상부터 무엇인가 이색적인 분위기를 물씬 풍기는「그레이트 마법대작전」. 무기로 마법을 사용하기 때문에 마법과 마법사이의 상성을 잘 이해해야할 필요가 있다. 이제 더 이상 전형적인 슈팅게임에 묻혀있지말고「그레이트 마법대작전」처럼 화끈하게 파격적인 슈팅게임을 즐겨보도록 하자!

'이제껏 나와있는 슈팅과는 다르다!'는 것을 말해주듯「그레이트 마법대작전」에는 복잡하고 재미있는 시스템들이 많이 존재한다. 이 시스템을 이해하기는 쉽지 않지만 게임을 보다 쉽고 재밌게 즐기기 위해서라면 반드시 알아두어야 한다. 얼마나 획기적이고 참신한 시스템들이 채용되었는지 살펴보고, 슈팅게임에서 빼놓을 수 없는 기체들에 대해서도 알아보기로 하자.



▲ 새삼 세계관이 궁금해지는 시대 배경이다

엘리멘탈 체인지를 활용하라!

이제까지의「마법」시리즈에는 자신의 기체에 있는 서브샷(일종의 모아쏘기)을 와이드계열, 스트레이트계열, 호밍계열로 나눴었다.「그레이트 마법대작전」에서는 이런 방식을 탈피하고 '엘리멘탈 체인지'라고 하여 서브샷을 '불'과 '물'로 2 종류의 속성으로 나눠놓았다. '엘리멘탈 체인지'를 사용하는 방법은 간단하다. 모아쏘기인 엘리멘탈버스트를 사용해서 속성을 변화시키는 것이다. '엘리멘탈 체인지'에는 2개의 종류가 있는데 적기체에서 날라오는 무기와 같은 속성의 것으로 반격하는 것을 '싱크로 엘리멘탈'이라고 하며, 적기체의 무기와 반대되는 속성으로 반격하는 것을 '카운터 엘리멘탈'이라고한다. 각각의 '엘리멘탈 체인지'에는 특성이 있는데, 싱크로 엘리멘탈의 경우는 상대 미사일이 중화되어 자신의 기체에 맞아도 데미지를 입지 않게 된다. 카운터 엘리멘탈은 이름 그대로 적기체를 공격하면 2배의 데미지를 주게 된다. 이 엘리멘탈 체인지는「그레이트 마법대작전」의 핵심적인 시스템이라고 할 수 있다.



▲ 반대되는 속성이라면 적기의 속성이 변화한다

게임에 등장하는 기체 소개

「그레이트 마법대작전」에는 4개의 기체가 있다. 기체마다 서브샷의 특징이 각각 정해져 있다. 자신의 취향에 맞춰 잘 사용해보도록 하자.

마도전투기 데트로이트



조종사	전사 솔로반
서브샷	매직 빔
차지	매직 소드
폭탄	초마도 봄버

기체의 스피드가 빠르고 통상 미사일의 속사력도 괜찮은 편이다. 서브 숏인 매직 빔을 잘 사용해가며 게임을 진행한다면 그야말로 좋은 기체라고 할 수 있다. 가장 안정감 있는 기체

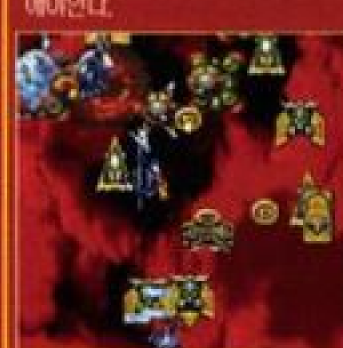


마도생명전투체 켈바·덱크



조종사	마도사 카루테
서브샷	서치 스펠건
차지	정령소환
폭탄	초마법 썬더

연약할 것처럼 보이지만 호밍성능을 가지고 있는 미사일은 두려워할 만 하다. 전체적인 점으로 미루어 보면 상당히 강한 기체지만 엘레멘탈을 사용할 때 조금 불안정한 단점을 가지고 있어 기체 운용을 잘 해야한다.

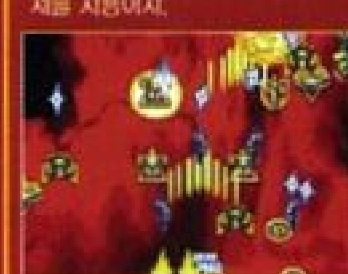


용인 미야모토



조종사	없음
서브샷	초폭열 폭탄
차지	춤추는 검
폭탄	비검·용악참

이제까지와 마찬가지로 기체의 특성보다는 캐릭터의 특성이 더 강한 용인 미야모토. 스피드가「그레이트 마법대작전」에 등장하는 4개의 기체중 최고의 속도를 자랑하며, 모아쏘기의 경우 특이하게도 검을 발사한다. 계획적인 게임 진행을 하고 싶다면 주저하지 말고 이 기체를 사용하자.



전투형승사·카리규란



조종사	주술사 그림렌
서브샷	스컬건
차지	스컬 히켄
폭탄	데드맨즈 스크림

그림에 보이는 이미지대로 스피드가 조금 느린 기체이다. 그렇지만 미사일의 파워가 상당히 강한면을 보여주는 매니악한 기체. 서브샷의 경우, 이미 발사를 한 상태에서 레버를 이용해 조작하는 것이 가능하다.



ARCADE

ARCADE

WORLD KICKS
ワールドキックス

제작사	남코
장르	스포츠
발매일	가동중

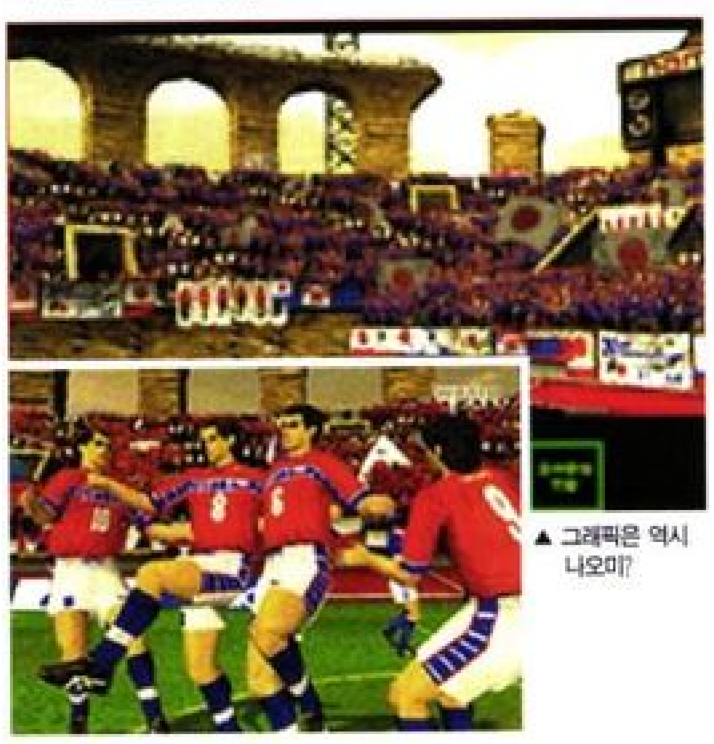
이젠 진짜로 찬다!



월드 킥스

이제 축구게임도 발과 손을 모두 사용해서 즐길 수 있는 시대가 왔다. 남코에서 야심차게 만들어내는 「WORLD KICKS」. 손과 발을 모두 사용한다는 것은 그만큼 전술적인 면에서도 머리를 써야한다는 것 일텐데…. 신선한 아이디어로 승부수를 날린 「WORLD KICKS」에 대하여 알아보기로 하자.

'왠 서서하는 축구게임이냐?' 라고 말한다면 그것은 큰 실수다. 남코에서 나오미를 이용해 제작한 「WORLD KICKS」는 그냥 서서하는 단순한 게임이 아니다. 손으로는 버튼과 레버를 조종하고, 다른 선수에게 패스를 하거나 슈팅을 날릴 때는 직접 공을 차는 것이다. 이제까지의 축구게임에 비교해볼 때 파격적이라고 할 수밖에 없는데, 과연 이 게임은 어떤 게임인지에 대해 알아보도록 하자.



▲ 그래픽은 역시 나오미?

겉모습은 이렇다!

체감+레버형 게임인 「WORLD KICKS」의 외형에는 DX버전과 SD버전의 두 가지가 존재한다. 그다지 큰 차이는 없지만 시원한 박력을 느끼는 쪽은 DX버전이 아닐까….



▲ 우람한 DX버전



◀ SD버전도 그다지 작은 편은 아니다

조작방법은?

발을 사용하는 본격적인 축구 게임 「WORLD KICKS」. 패스와 슈팅 그리고 태클과 같은 직접적인 액션에는 전부 발을 사용한다. 이것으로 진짜로 축구를 하고 있다는 느낌이 들게 될 것이다. 그밖에 레버와 버튼도 있어 게임 속의 캐릭터를 직접 움직일 때는 이것을 사용한다. 이 두 개의 조작 체계를 잘만 사용한다면 확실히 전략성이 높은 게임이 될 수 있을 듯한데….



▲ 캐릭터의 조작은 이것으로…



▲ 모든 액션은 축구공이 책임진다

기초 상식이 중요!

■ 선수의 이동에 관하여…

아날로그 레버를 이용하면 선수의 이동이 가능하다. 또 레버 옆에 있는 버튼을 이용해 선수 체인지도 가능하므로 이점에 유념하면서 게임을 진행하는 것이 승리의 지름길이다.

■ 슈팅에 관하여…

아날로그 레버를 이용해 미리 자신이 슈팅을 날릴 위치를 정한다. 그 다음 입력용 볼을 발로 차면 슈팅이 되는데, 이때 입력용 볼을 때리는 강도에 따라서 슈팅의 강약이 조절되므로 자신의 슈팅위치를 미리 파악한 뒤 적절한 파워로 승부 하도록 하자.



▲ 멋진 헤딩슛 작열

■ 패스



▲ 패스의 위치를 미리 볼 수 있다. 물론 거리까지도…

슈팅과 마찬가지로 레버를 이용해 자신이 패스하고자 하는 선수의 위치를 잡는다. 그 후 입력용 볼을 이용해 패스를 하면 된다.

스루 패스의 경우는 좀 특별한 경우에만 사용가능하다. 패스할 선수의 뛰는 속도가 일정 속도 이상일 경우 그 선수에게 공을 연결하게되면 스루패스로 이어지게 된다. 역시 레버와 입력용 볼을 잘 사용해야한다는 것.

■ 태클



▲ 하지만 잘 쓰면 멋진걸?

볼을 가지고 있는 상대방 근처에서 레버의 조작과 입력용 볼의 터치로 태클을 하는 것이 가능하다. 잘 사용한다면 수비에 많은 보탬이 되겠지만 보통의 경우는 실패할 확률이 더 높다는 단점이 있다.

최대 8인 플레이 가능

기계 1대에는 모두 4명의 플레이어가 동시에 게임을 즐길 수 있다. 이것에 1대를 더 링크시킬 경우 최대 8인 동시 대전이 가능해진다. 8명이 동시에 게임을 한다면 그만큼 치열한 게임이 될 가능성이 높은데, 기대해 봐도 좋을 듯하다.



▲ 네임 엔트리…



오락실과 집안을 오락가락!



제작사	남코
장르	스포츠
발매일	미정

슈퍼 월드 스타디움 2000

새로운 시스템들로 무장해 돌아온 「월드 스타디움」 시리즈의 최신작 「슈퍼 월드 스타디움 2000」의 정보가 공개되었다. 아케이드 게임으로 모습을 바꾼 「슈퍼 월드스타디움 2000」. 이번에는 어느 점이 바뀌었는지 알아보기로 하자.

시스템 부분이 많이 변경되어 다소 어색한 부분도 있지만 한층 멋진 작품이 된「슈퍼 월드 스타디움 2000」. 어떤 부분이 새롭게 바뀌었는지 살펴보기로 하자.

슬롯링크 기능

플레이스테이션 메모리카드와 드림캐스트의 VMS를 이용해서 개인의 데이터를 사용할 수 있도록 해주는 새로운 하드웨어 「사이버 리드 Ⅱ」. 「슈퍼 월드 스타디움 2000」에서는 이 연동 기능을 활용해서 게임을 더욱 즐겁게 할 수 있게 되었다. 「사이버 리드 Ⅱ」를 이용함으로써 몇 가지 기능이 더 생겼는데, 그것에 대해 알아보자.



▲ 이것이 슬롯링크 시스템

슬롯 링크 시스템이란?

가정용 게임기의 기억장치를 오락실에서 사용할 수 있도록해주는 것이다. 플레이스테이션의 메모리카드뿐 아니라 드림캐스트의 VMS도 사용이 가능하다.



▲ DC로 발매된 투혼열전 4도 대응 예정이다



▲ 새로운 하드웨어 사이버 리드 Ⅱ

■ 분신군을 사용하자

플레이스테이션용 「월드 스타디움 4」를 통해 만들 수 있는 분신군. 자신이 직접 만들어 낸 캐릭터를 아케이드 게임에서 사용해 볼 수 있는 것이다. 친구들과 대결을 할 때 이제는 실력만이 아닌 데이터 보관도 중요해질 것이다.



▲ 오리지널 캐릭터를 사용할 수 있는 것이다

■ 최강 군단 사용가능

패넌트모드의 데이터를 오픈전 모드에서 사용하는 것이 가능하다. 시즌에서 좋은 성적을 기록하면 데이터에 변동이 생기는 월드스타디움의 특성을 볼때, 플레이어의 노력만 있다면 최강의 팀을 만드는 것은 시간문제.



▲ 패넌트모드에서 타율이 5할을 기록한 타자를 대전할 때도 사용할 수 있다

새로운 모드들

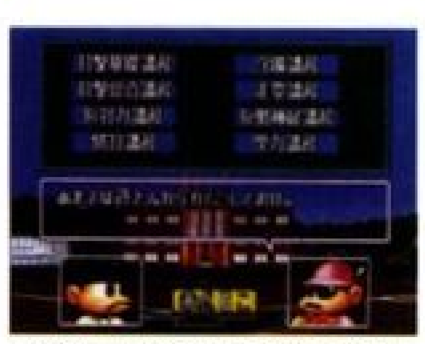
■ 패넌트레이스



▲ 패넌트레이스 진행표

아케이드 게임인 「슈퍼 월드 스타디움 2000」에서는 패넌트레이스를 즐기는 것이 가능하다. 슬롯링크 시스템을 사용함으로서 데이터의 저장이 가능하기 때문이다. 일본 실제 시즌과 똑같은 설정이 되어있다. 전반기가 끝나면 올스타전도 이뤄지며, 시즌을 마감하는 일본시리즈도 즐길 수 있다.

옆 사진과 같이 플스용 「월드 스타디움 4」에서 직접 만들어낸 자신만의 캐릭터, 링크 시스템이 사용되었기 때문에 통해 이런 데이터 링크의 가능성이 훨씬 높아졌다. PS의 패넌트레이스 데이터를 오락실에서 사용할 수 있을 것인지도 두고봐야 할 일이다.



▲ PS용 시즌 데이터를 오락실에서 사용할 수 있을까? (사진은 PS용)

■ 일구승패 모드

투타간의 치열한 대결을 묘사한 모드, 투수의 목적은 타자를 아웃시키는 것, 타자의 목적은 역시 출루에 있다. 투수와 타자간의 미묘한 심리전을 느끼고 싶은 사람이라면 반드시 즐겨봐야할 모드.

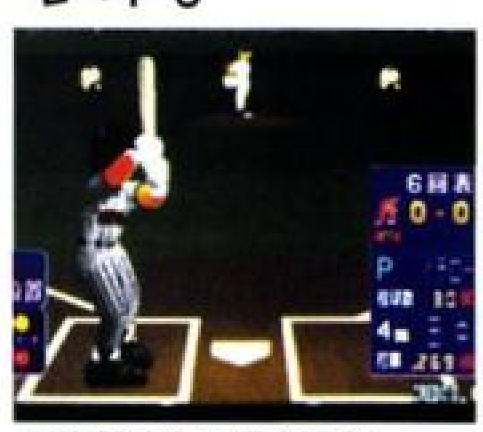


▲ 공 하나로 승부가 결정나는 모드, 극도의 심리전을 맛볼 수 있다

■ 토너먼트 모드

전작에서 호평받은 모드인 토너먼트 모드, 전부 5개의 스테이지가 존재한다. 스테이지를 클리어하려면 일정한 조건을 만족시켜야한다는 것이 이 모드의 특징이다. PS용의 시나리오 모드와 비슷한 듯 한데….

변화무쌍

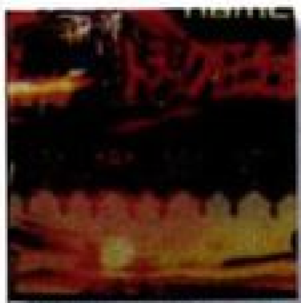


▲ 잘보면 수비 쉬프트라는 것이 보인다

보통의 야구게임에는 수비위치를 조절이 가능하다. 「슈퍼 월드 스타디움 2000」도 역시 수비위치를 변경이 가능해진다. 이것으로 전략적인면이 강해질 것이다. 또 야수를 투수로 기용하는 것도 가능하다. 이렇게 되면 변칙 플레이를 통해 또 다른 재미를 얻을 수 있을지도 모른다. 전략성과 자유도가 크게 향상되었다는 것만으로 기대할 수밖에 없지않을까?

ARCADE

ARCADE



■ 제작사 남코
■ 장르 레이싱
■ 발매일 6월

혼자 달릴때는 엔까가 최고지···



트럭광주곡

도대체 이 끔찍한 디자인과 모터쇼에서도 보기 힘든 요상한 트럭은 무엇이란 말인가? 과거 일본의 도로를 어지럽히던 괴기스런 트럭 '데코 토라'. 어째서 이런 것이 새천년에 부활하는 것인가? 그리고… 그리고… 대체 제작사는 왜 남코란 말인가? 점점 그 속을 알 수 없게 되는데…. 어떤 각오로 만들었는지 확인해보자.

보통 사람이 보기에는 이상할지 모르는 '데코레이티드 트럭(데코토라 : decorated TrucK의 일본식 약어)' 은 말 그대로 트럭을 멋지게 치장하는 것이다. 그것은 카레이서가 자신의 차를 개조하는 것과 같은 이치. 세상에는 별난 사람들이 많이 있다. 그 중에서 유독 트럭을 좋아해 트럭을 치장한 것뿐이니…. 「트럭광주곡」이라는 게임은 이 '데코레이티드 트럭' 을 운전해 좋은 기록을 내는 것이 목적이다. 자! 이번달에는 입이 떡하고 벌어질 외형에 대하여 철저 분석이다.



▲ 맙소사 오래살고 볼일이다

외형부터 튄다!

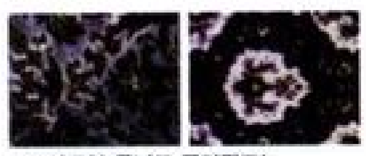
외형에는 보통 체감형 게임기와 같이 DX기체와 SD기체로 나눠져 있다. 사이즈만 다소 차이 있을 뿐 내용은 완전히 동일하다.

DX기체에서 눈에 띄는 점이라면 실제 '데코토라' 과 아주 흡사하게 만드려고 노력했다는 점이다. 우선 어떤 부분이 비슷한지 살펴보기로 하자.



▲▶ DX통체와 SD 통체. 어느쪽이나 저녁을 챙겨먹고 시간이 남아돌게 된 트럭매니아의 혼이 느껴진다. 얼마나 한가했으면….

■ 의자 시트



▲ 시트의 무늬도 골라잡고!

보통 레이싱 게임의 의자는 플라스틱의 재질로 이루어져 있다. 하지만 '데코토라' 의 느낌을 살리려면 의자부터 틀려야 한다. 푹신푹신한 쿠션으로 이루어져있는 것은 물론이거니와 시트의 무늬까지도 여러 가지가 존재한다.

■ 후미 램프

'데코토라' 뒤에는 현란할 정도로 많은 램프가 붙어있는데, 그것을 그대로 재현했다. 사각형으로 좀 특수하게 생긴 3 타입의 램프는 브레이크를 밟았을 때 모두 점등된다는 특징을 가지고 있다.



▲ 이것이 전부 켜지면 옆에서 운전하는 사람이 '많이' 놀란다. 왜냐면 환하니까…환하면 화나니까…

■ 핸들

역시 보통 레이싱 게임과 다르게 핸들에도 커버가 씌워져 있다. 손의 미끄러짐을 방지하자는 차원에서 커버를 씌워놨다고 생각해 볼 수 있다. 그럼 이 게임은 손에 땀을 쥘만한 재미를 가지고 있다는 것인가? 아니면 이것도 멋이냐?



▲ 핸들에 커버가 씌워져 있다. 이제 안심이다

게임에서 사용할 차들

게임에는 총 4대의 '데코토라' 가 등장하는데, 차들마다 성능 차이는 물론 데코레이션도 가지각색이다. 자신이 좋아하는 스타일의 트럭을 골라 좋은 기록에 도전해보도록 하자.



▲ 무슨 3단 변신 로봇 같은 모습을 하고 있는 거냐?



▲ 사랑을 실어 배달해 드립니다



▲ 입이 다물어지지 않는 과감함이다. 트럭 뒷편이 열리면 모터헤드 Bangdol이이 튀어나온다(거짓말)



▲ 이 트럭은 어떤 영화에서 많이 본 것인데…. 뭐지?

근성이면 감천이다



멈추지 않는다.
지금도 액셀을 밟고 있다.
브레이크가 고장이 나버렸다.
사실 멈추지 않는 것이 아니라 멈출 수 없는 것이다.

- Driver's high -

박준영

안녕하세요 떠돌이님. 전 대전의 준영이라고 합니다. 시내에 볼일이 있어 나갔다 시간이 남아서 오락실에 갔습니다. DDR 3rd MIX를 하려고 동전을 걸어 놓고 기다리면서 앞 사람에게 도발을 하면서 구경을 했습니다. 그런데 막상 긴장을 하여 다리가 후들거리고 화살표는 안보이고 다리는 꼬이고 주위에서 웅성거리는 소리에 노이로제 걸릴뻔 했습니다. X팔리더군요. 인생이 무엇인지…. 마음을 좀 곱게 쓸 것을…. 질문이 있는데, 게임파워가 나올 때쯤 개봉하는 영화 중 재미나는 영화를 소개해주세요. 그럼 이만 줄입다….

'아무리 자신이 실력이 있고 그러한들 남을 무시하면 반드시 그 벌을 받게 된다' 라는 고전 드래곤볼의 한 구절이 생각나는 사연입니다. 준영군이 실력이 있는지 없는지는 전 알 수 없습니다. 하지만 제 생각으로 판단할 때 준영군은 고수라고 보기 어렵습니다. 제 아케이드 굳은살은 얼마 안되지만 누구나 압니다. 고수는 원래 침착하고 겸손하죠(물론 예외는 있습니다. 실력을 믿고 거만을 떠는 사람은 있기 마련이거든요. 하지만 그 극소수 때문에 다수가 손해보는 것만은 피하고 싶습니다). 겸손하십시오. 그 길이 살길입니다. 자신의 오만함이 극도에 달했다면 잠시 무념(無念)해 보시기 바랍니다. 인간의 가장 기본적인 것은 무(無)입니다. 결국 아무것도 아닌 것을 너무 자만하고 오만한다는 것이죠. 실력이 높은 것이 나쁘다는 것은 아닙니다. 하지만 실력을 가진 만큼 자신을 더 갈고 닦아야 한다는 것이죠. 무엇보다 중요한 것은 게임은 멋이 아닌 즐거움입니다. 게임을 멋이라고 생각하는 어리석음이 흔히 말하는 '게임 불감증'의 시발점이 아닌가 합니다. 우승을 위해, 스트레스 해소를 위해, 즐거움을 위해, 시간을 보내기 위해…와 같이 게임은 여러가지 수단으로 이용됩니다. '멋을 위해서, 멋져 보이려고, 멋있는 게임이니까' 라는 생각을 가지고 계시다면 하루 빨리 그 굴레를 벗어나시기 바랍니다.

PS. 아참 영화를 소개해 달라고 해셨죠? 음, 죄송하게도 저는 영화는 좋아하지만 영화관에 갈 수 있을 만한 시간이 많지 않아서…. 개봉 영화에 대해서는 잘 모르겠습니다. 좀 지나간 영화라도 소개해드리자면, 노킹 온 헤븐즈 도어를 추천해드립니다만 18금 영화군요. 그러나 전 연령(미성년자들은 부모님과 함께…)이 봐도 문제없을 만큼 삶의 교훈을 주는 영화입니다. 제가 본 영화 중에서 두 번째로 손꼽는 영화입니다. 동문서답을 해서 죄송하네요.

김기성

안녕하세요 떠돌이님. 그 동안 잘 계셨는지요. 전 보나마나 하루하루 고민을 하며 살아가고 있습니다. 아시죠? 3월 4일 PS2가 나온 것을…. 용산에선 100만원, 인터넷 경매에선 7~80만원선에서 팔고 더군요. 휴유~ 우리나라에도 유통하는 회사가 있었으면 얼마나 좋겠습니까?
어려운 결심 끝에 전 궁극의 어빌리티 또는 소환수나 다름없는 게임파워를 매달 구입하지 못하고 그 돈을 모으고 있습니다. PS2를 살 때까진 게임잡지를 못 본답니다(크 이럴수가). 그래도 사연은 보내니 이해해 주십시오. 휴우 중3때까지만 해도 비디오 게임을 하거나 게임센타에서 노는 인들이 주위에 많았는데, 고1, 고2 때는 거의 PC 게이머들 밖에 없더군요. 그래도 다행이 한 친구가 있어 게임 책을 얻어볼 수 있게 되었습니다. 요즘 사무라이 스피리츠 아마쿠사 강림을 즐기고 있습니다. 개인적으론 킹오파 시리즈 보다 사쇼를 좋아하고 있습니다. 사쇼 4의 후속작은 익히 잡지를 통해 알고 있으나 국내에 기판이 없어 즐기질 못했습니다. 그런데 그 후속작은 좋아보이지 않더군요. 확실히 어설픈 3D보단 잘만든 2D가 좋다는 것을 깨달았습니다. 아 그리고 철권에서 제가 레이의 새로운 스텝을 만들었습니다(혹시 안다고 해도 욕하지 마세요). 횡이동을 좌우로 계속(기마 -> 횡이동 -> 기마) 써주면 상대의 공격을 흘리거나 순식간에 배후를 잡더군요. 그 후엔 정말 멋진 기술을 써서 상대방을 놀릴 수 있더군요. PS2를 사면 하루종일 철권TT만 할 것 같습니다. 음, 사무라이 픽션의 카자마 쓰리같은 놈은 이만 물러갑니다. 단말오의!

매달 거의 편지 몇장의 빽곡한 사연을 보내시는 김기성독자, 자! 그럼 하나씩 답해나가기로 하죠. PS2는 정말 대단한 물건입니다. 말이 필요 없죠. DVD 기본 제공으로 영화도 볼 수 있으며, 릿지 5 같은 명작 게임도 즐겨볼 수 있고, 앞으로 더 많은 작품들이 쏟아져 나올 테지요. 아 정말 시대가 참 많이 좋아진 것 같습니다. 코흘리게 시절 오락실이란 신기한 곳에 놀러가면 부모님께는 많이 많이 혼나지만 그래도 또 가게되던 그 시절이 어제 같더니 이제는 오락실에서 할 수 있던 게임을 집에서 친구들과 재미있게 즐길 수 있는 세상이 된 것이군요. 지금 PS2가 비싼건 사실이지만 그 만큼의 가치는 있다고 생각됩니다. 이제 화제를 바꿔서 친구들이 PC게임 매니아라고요? 음 그들은 애슬론 600 에 램 256, 리바 TNT 2를 달고 멋지게 퀘이크 3를 즐기고 있는 것이군요. 네? 아니라고요? 그러면 어떤 게임을 즐기고 있을까요? PC 게임도 재밌습니다. 하지만 기성 독자가 PS2를 사서 그 위력을 보여주는 것은 어떨까요? 아마 PS2 매력에 흠뻑 빠져들 것이라고 생각합니다. 그렇지만 어떤게 좋은지 나쁜지 따지지 마세요. 게임은 퀄리티도 중요하지만 결국 재미가 가장 중요하다구요. 사쇼를 잘하십니까? 저도 사쇼는 즐기는 편이죠. 재미있습니다. 하지만 좀처럼 신작에 대한 소식이 없어 아쉽군요. 아 그럼 제가 선물을 하나 드리죠. 진정한 일섬입니다. 그럼 이만

손태운

안녕하십니까? 떠돌이님.
음~ 왠지 근성이면 감천이다 코너의 페이지가 줄어든 느낌입니다. '파워 진품명품' 이라는 코너가 들어오면서 1P를 조금 넘는군요. 페이지좀 늘리세요.
요새는 철권에 도전하고 있습니다. (물론 철권TT) 학교를 마치고 친구 몇 명과 근처 오락실에 갔습니다. 사실 저는 철권 캐릭터 중 '화랑' 을 제외하고는 할 수 있는 게 별로 없습니다. 제 친구는 정말 잘 합니다. 우리학교에서 철권왕이라고 해도 과언이 아닌 것 같습니다. 제 친구 플레이를 봤는데, 정말 환상적이었습니다. 입이 벌어지더군요…. 그래서 매일 학교마치고 친구와 같이 철권 연습을 하고 있습니다. 그래서 꼭 철권왕이라고 불리고 싶습니다. 그럼 이만.

PS. 기자분들 중에서 철권을 잘하는 분의 노하우를 듣고 싶습니다.

페이지는 중요하지 않습니다. 독자분들과 어울릴 수 있다면 반

페이지만 있다하더라도 충분합니다. 음…. 철권을 시작하셨군요. 도전 정신이라는 것은 보기 좋은 것이죠. 제가 특별히 해드릴 말씀은 그리 대단한 것은 아닙니다만, 우선 한 우물만 파는 것을 권장합니다. 사실 한 우물만 판다는 것은 우물 안에 개구리 신세가 될 수도 있거든요. 한 캐릭터만 죽어라 연습해서 최고가 되는 겁니다. 사실 지피지기면 백전백승이라고 다른 캐릭터들을 조금씩 할 줄 아는 것이 좋은 것입니다. 하지만 당장 최고의 자리가 되고 싶다면 적에 대한 분석은 몸으로 직접 배우는 수밖에 없습니다. 이 방법이 최단기간에 고수가 되는 길이라고 할 수 있지요. 하지만 이것은 탁월한 게임 센스가 없다면 이뤄내기 힘든 방법입니다. 역시 연습이 중요하겠지요. 철권왕은 이미 있으니 철권왕자(?)가 꼭 되시기 바랍니다.

김경민

떠돌이님! 떠돌이님은 가장 잘 하는 오락이 뭐예요? 저희 동네 오락실엔 펌프 왕도 있고 DDR 왕도 있고, Ez2Dj 왕도 있답니다. 그래서 저도 오락실에서 튀기 위해선 뭔가 한가지 오락의 왕이 되야 할텐데…. 그래서 결정한 오락은 바로 드럼매니아! 빨리 연습해서 그럼매니아 킹이 되겠음당….

PS. 드럼매니아는 공략 안 해주나요?

저는 잘 하는 오락은 없습니다. 단지 재밌게 하는 오락은 있죠. 오락을 잘 하면 멋져 보이고 자신의 기분도 좋아지죠. 하지만 저는 즐기는 게 더 좋거든요. 경민군이 사는 동네에는 고수들의 천국인 것 같군요. 제가 가장 재미있게 즐기는 게임은 레이싱 게임입니다. 솔직히 평소에는 시속 300을 넘나드는 쾌속의 경지를 가볼 수 없거든요. 게임으로 대리만족이라고나 할까요? 국내에 드디어 페라리 챌린지가 들어왔다고 합니다. 마감이 끝나면 그것을 하러갈 예정이죠. 제 주변에는 제가 실력이 없어서 그런지 스타크래프트 프로게이머, DDR 세계 랭킹 9위에 랭크되는 녀석정도 밖에 없군요. 경민군! 드럼매니아로 고수가 되시겠다구요? 그럼 지금부터 열심히 하시기 바랍니다. 드럼의 고수가 되는 길은 단 하나뿐입니다. 그저 연습하는 것. 말이 쉽게 들릴지 모르지만 정말 열심히 연습하면 효과는 바로 나타납니다. 저도 열심히 연습해서 이제는 익스퍼트 리얼 모드까지 클리어할 수 있게 되었답니다. 열심히 하세요. 그럼 됩니다. 그리고 콤보를 많이 올리는 연습을 하면 됩니다. 드럼매니아에서는 콤보가 중요하거든요. 이 점에만 유의하면 충분할 거라고 생각합니다. 그럼 드럼 고수가 되는 그날까지 달리시기를….

P.S *운이 좋게 드럼 공략이 이번달에 나갔군요. 고수가 되라는 신의 계십니다.*

이유미

안녕하세요~ 정감있으면서도 신비스런 분위기의 떠돌이님. 한달동안 잘 지내셨는지…. 우. 요즘은 정말인지 뒤늦게 찾아오는 입시의 압박감으로 걱정이 앞서고 있죠. 뎃생할 때 뭉게지는 연필선과 도대체 아이디어가 떠올라지질 않는 디자인…. 아아 게임이야기를 하도록 하죠. 플스2를 보았습니다. 정말 뛰어난 자태를 뽐내고 있더군요. 그래픽이 사실적인 것만큼 게임진행도 좀 더 사실적이었으면…. 예를 들어 전 바이오 해저드같은 걸 하면서 유리창도 내 맘대로 깨보구 싶고, 벽에 낙서도 하고 싶고…. 좀 더 발전해서 내 자신이 게임안으로 들어가 스토리 진행을 시킨다는 건 죽을 때 아프지만 않고 소생능력만 있다면 멋질거 같아요. 헤헤 제 사연이 좀 재미없죠? 워낙에 말솜씨가 없어서리…. 그럼 이만 줄이도록 하죠.

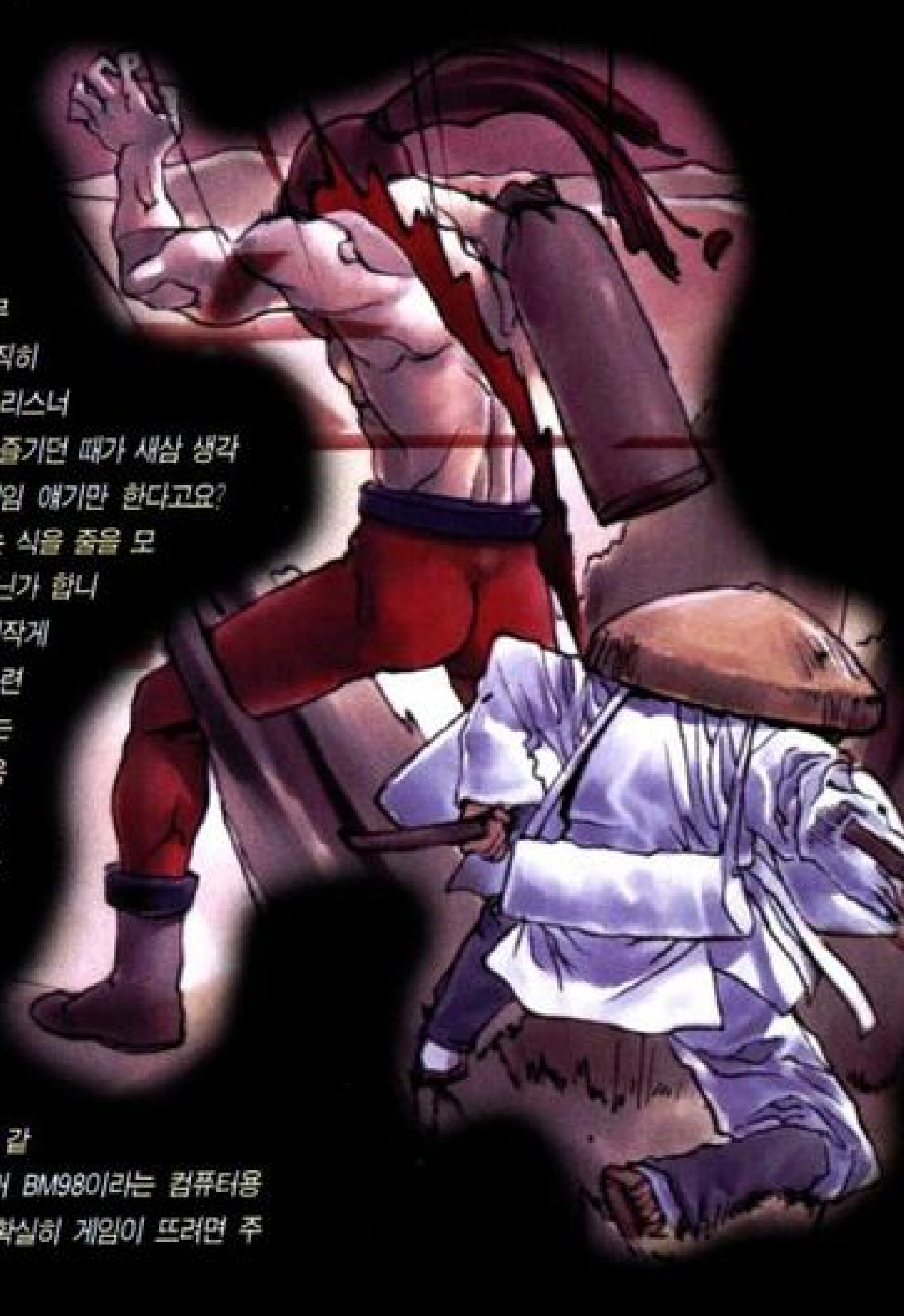
힘내세요. 잘하세요. 라고 격려를 바라는 것입니까? 그런 마음가짐은 자신에게 별로 도움을 주지 못합니다. 자신을 갈고 닦으세요. 여러가지 고생을 해야만 진정한 사람이 된다고합니다. 자! 어두운 이야기는 여기까지로 하죠. 음…. 사람이 직접 체험하는 게임은 역시 모든 게임 제작사들의 꿈이 아닌가 합니다. '직접 체험한다'라는 메리트. 그것은 충분한 흥미거리가 되니까요. '로스트 인 스페이스'라는 영화를 혹시 기억합니까? 우리의 주인공인 꼬마 천재께서 만들어낸 시뮬레이터는 유미양이 말씀하신 그런 것과 상당히 비슷한 것이였습니다. 정말로 궁금하시면 확인해 보세요. 게임은 점차 발전해 나갑니다. 당장은 모르지만 언젠가는 반드시 됩니다. 인간은 만물의 영장이라고 하지 않습니까. 저도 사실 직접 느낄 수 있는 게임에 대해 무척 관심이 많습니다. 하지만 더 이상의 언급은 접어두기로 하죠. 제 목표니까요. 일본에는 게임을 즐길 때 어떤 상황에 따라서 후각을 자극하는 게임이 있다고 합니다. 만약 바다 속에 들어갔다면 바다의 상쾌한 냄새가 나고, 산 속에 들어갔다면 산 속의 풀내음이 난다고 합니다. 기다리면 이뤄집니다.

K.T.K

안뇽하세요.
이번 달에도 어김없이 가는 K.T.K군입니다. 벌서 파워는 5월호를 제작하시기 위해 노력하시겠군요. 힘드시겠습니다. 게임에 너무너무 굶주린 전 아버지를 졸라서 COM을 사서 열심히 하고 있습니다. 그래도 전 COM보단 게임기가 더 좋습니다. 게임기의 패드의 감촉이 전혀 느껴지지가 않아요. 가끔마다 튀는 CD. 그 기인~ 로딩. 그리고 언제나 15개를 넘지 않게 신경쓰던 메모리카드. 그러나 PS를 하려해도 COM이 저에게 악마의 유혹을…. 그래도 전 게임기를 더…(퍽억)
요즘 신학기 새친구들 이야길 들어보면 온통 음악게임에 관한 것입니다. 펌프, DDR, …. 아이들은 질리지 않은 걸까요? 파워에서 보여준 DOA2 정말 재미있게 생겼어요. 또 그것을 공략까지…. 놀랍습니다. DOA. 옛날 겜 모르던 시절 HOD와 헷갈렸던 것. 아~ 옛날이여. 게임의 시대 MS에서도 게임기. 삼성도 게임기. 세상은 참으로 겜지경이로군요~ 이상 K.T.K 뉴스 김군이었습니다.

PS. FC팩중 DQ나 FF나 젤다는 비싼가요?

이번 달에도 어김없이 오는 킨타쿤테? 쿤타킨테? 군이군요. 컴퓨터 게임과 게임기의 게임 사이에는 미묘한 장단점이 있습니다. 그것을 누가 어떻게 생각하는가에 따라서 또 바뀌고 그러는 것이죠. 솔직히 컴 게임에서 아쉬운 점이라면 키보드라는 매체가 너무 딱딱하다라는 것일까요? 마우스는 솔직히 좋은 아이템이라고 생각합니다. 전에 폴리스너츠라는 코나미의 명작 게임을 마우스로 즐기던 때가 새삼 생각나는군요. 신학기의 새친구들이 음악게임 얘기만 한다고요? 별 수 없지요 아직도 음악게임의 인기는 식을 줄을 모릅니다. 그만큼 잘 만들었기 때문이 아닌가 합니다. 언젠가 음악게임의 아성을 누를 대작게임이 나온다면 또 시류를 따라가기 마련 아니겠습니까? 국내에 힙합매니아라는 게임이 처음 들어왔을 때 게이머의 반응은 '뭐, 저런 게임도 있군' 정도밖에 얻지 못했습니다. 사실이 그랬죠. 하지만 사람들이 많이 하게 되고, 또 재미를 알게 되고 나서부터는 인기가 끝을 모르고 상승하게 되는 것이죠. 여러가지 면들이 작용했습니다. 국내에 비트매니아가 들어온 시기가 운좋게도 플스로 발매했던 시기와 같은 시기였던 것도 있으며, 시간이 흘러 BM98이라는 컴퓨터용 에뮬레이터가 나왔다는 것도 그렇죠. 확실히 게임이 뜨려면 주변의 움직임을 거머쥐어야 한다는 것입니다. 이제 시류는 다시 격투게임 아니 다른 게임이 될 수도 있습니다. DOA2는 잘만든 게임입니다. 주변의 반응도 좋습니다. 하지만 '국내의 여건'이라는 맨홀에 빠져있는 상황이죠. 아케이드가 오락실이 여러가지 게임을 할 수 있는 그야말로 종합 엔터테인먼트의 장이 되었으면 하는 것이 저의 간절한 바램입니다. 어울리지 않는다고 격리시킨다면 절대로 음악게임과 종전의 게임은 어우러질 수 없습니다. 모두 다 재미있는 게임이라는 것은 사실이거든요. 우리 재밌게 게임합시다!



두슬기

떠돌이님께.
떠돌이님 안녕하세요? 아케이드 게임계에서는 '찝적'이라 불리는 두슬기입니다. 저 아시져? 오랜만에 찾아뵙게 되네요. 다름이 아니오라, 저희 킹오파 동아리 '도발 No. 1'에 도전자를 받으려고 함입니다. 킹오파를 잘하신다고 생각하시는 분이나, 좋아하시는 분은 제 메이 주소로 보내주세요. 메일 주소는 sssdooki@yahoo.co.kr입니다. 저희를 이기시는 팀에게는 소정의 상품을 드리겠습니다. 참가비는 없고, 그냥 재미삼아 하는거예요. 여러분의 많은 성원(?) 부탁드립니다.

제 맘대로 광고를 해서 죄송합니다. 배틀 신청이 별로 안들어와서 저희 킹오파팀이 놀고있어요. 그럼 떠돌이님 안녕히 계세요. 좋습니다. 팀배틀. 건전하고 승부를 인정할 줄 아는 게이머가 이상적인 게이머겠죠. 앞으로 제 근성이면 감천이다에 이런 자신의 팀배틀팀의 광고를 하고 싶으시다면 언제든지 사연 보내주세요. 그럼 바로 주선해 드리겠습니다. 실력이 있건 없건 그 무엇이 중요합니까? 게임으로 친구를 만들 수 있으며, 재미있는 시간을 보낼 수 있다는 것만으로 그만인 겁니다. 자자 어서 서둘러 쉬고 있는 자신의 팀들을 공개하자구요. 늦으면 안됩니다. 이점 유념하시죠.



奇想天外 毛髮傳說

– 기상천외 모발전설

글: 소년 X

세상을 살다 보면, 정말 신비로운 머리 모양을 하고 있는 사람들을 수없이 보게 된다. 하늘 높은 줄 모르고 솟아 있는 머리가 있는가 하면, 줄넘기를 할 수 있는 머리도 있고, 네 가닥씩 꼰 머리도 있다고 한다. 무지개 빛 머리를 보고 깜짝 놀라던 일은 이미 역사 속의 일이 되고 말았다. 이렇게 다채롭고도 놀라운 머리모양이 잔뜩 있는 재미있는 세상. 그런데, 보다 훌륭한 헤어스타일들이 게임 세계에는 훨씬 많이 있다. 게임을 하면서 "저게 인간의 머리냐?"라고 외쳐 본 기억이 한 번쯤은 있을 것이라 생각된다. 이런 녀석들을 모으고 모아서, 한 번쯤 망상의 세계로 빠져 보는 것도 재미있지 않을까?

아슈레이 라이오트 in 베이그랜트 스토리



최근 발매된 게임의 주역 캐릭터 중에서 가장 강렬한 헤어스타일을 하고 있는 친구. 보는 순간 '이, 이것은 더듬이!' 라는 생각이 든다. 헌데, 특이한 모양은 둘째치고… 이것이 정녕 인간의 모발로 가능한 일이라는 것인가?



▲ 이것이 바로 지렛대의 원리라는 것

초등학교 때도 한 번쯤은 배웠을 법한 지렛대의 원리. 위 그림에서 보다시피, A점에서 아래로 중력 G가 작용할 때, B점에서 받는 힘은 G × OB / OA가 된다. 이 원리를 아슈레이의 머리에 적용해서 모근이 받게 되는 G를 계산해 내면, 아래와 같이 모근에서 머리끝까지의 길이와 각각의 G에 대한 정적분이 필요하다. 그 결과… 머리카락에 쇳덩이를 이고 다녀도 끄떡없을 정도의 힘이 아니면 불가능하다는 것인데…. 역시, 카리스마의 비결은 모근이었군.



▲ 이 정도의 G를 견딜 수 있는 모근을 키우는 것은 비타민 샴푸로는 어림없다

코스모 in 슈퍼로봇대전 F



전설거신 이데온의 파일럿으로, 붉은 머리의 소년이다. '붉은 머리'라고 하면 일단 떠오르는 것은 영원한 히어로 '아톰 크리스틴'이지만… 이 친구와 아톰의 이미지는 천양지차. 머리색은 둘째치고, 코스모는 파마머리이기 때문이다. 살짝 웨이브 진 소프트 파마도, 쭉쭉 빵빵 늘씬한 스트레이트 파마도 아닌, 80년대 유행하던(필자도 어린 시절 해 본 경험이 있다), 일명 바글바글 파마, 바로 그것이다. 게다가 부풀어 오른 정도도 대단해서, 차라리 거대한 하나의 구체를 형성하고 있다. 80년대의 고난을 헤쳐 나가신 어머니들도 이 정도는 아니었는데…. 스트레이트를 해 주면 굉장한 머리가 될 것으로 추정된다. 저 정도의 머리는 하고 있어야 지구를 가를 힘을 가진 거신 이데온을 조종할 수 있는 게로군.



▲ 놀랍게도 헬멧을 착용할 수 있다!

미시마 헤이하치 in 철권



기상천외 모발이라는 제목을 볼 때부터 이 아저씨를 걸고넘어질 것이라는 것은 모두 예상하고 있었을 것이다. 그 만큼 헤이하치의 머리는 대표적인 기상천외 헤어스타일이다. 우선, 철권 1 시절, 대략 40대 후반~50대 초반으로 추정되는 젊은 나이로 저렇게 양옆의 머리만 남았다는 것 자체도 문제. 보는 사람들을 모두 놀라게 했던 것은, 그 옆머리가, 그 긴 옆머리가, 마치 송곳처럼 삐죽 서있다는 것이다. 그 후 철권 2를 거쳐 철권 3에 이르기까지 스토리상 약 20년… 노인의 머리는, 백발이 성성함에도 불구하고, 더 이상 빠지지 않는다. 50대 때도 대머리에 가까운 헤어스타일을 하고 있었는데, 70대에도 머리가 그대로라고? 게다가, 모발의 힘 역시 여전이 굉장해서 여전히 탱탱히 서 있는 것이 아닌가. 이것이 바로 미시마 혈족의 힘인 것인가.



▲ 젊어 벗겨진 머리, 그러나 늙어서도 튼튼하다?



버디 in 스트리트 파이터 Zero

외모부터가 이미 기상천외한 친구. 암흑가의 덩치 있는 흑인들이 흔히 하는 머리를 하고 있지만… 뭐랄까, 마치 강철 섬유로 만들어진 듯한 머리를 하고 있다. 달려들어 상대에게 강렬한 박치기를 날리는 필살기 불 헤드. 단지 이마로 들이받고 끝나는 것이 아니라, 마치 훑듯이 머리를 긁어 버린다. 그런데, 이런 기술을 써도 그의 머리에는 조금의 흐트러짐도 없는 것이 아닌가! 그대의 두발은 정녕 광섬유…가 아니라 초합금 섬유란 말인가!

게다가 머리 가운데 뚫려 있는 저 구멍은 뭐야!



▲ 정상인의 머리라면 이렇게 될 텐데



내쉬 in 스트리트 파이터 Zero

한 손으로 소닉 붐을 쏘는, 가일의 멋쟁이 친구. 실제로 가일 이상으로 멋진 머리를 하고 있다. 이 친구도 아슈레이와 유사한 케이스이지만, 앞머리이면서 멋들어지게 꺾여 있는 것이 포인트. 일러스트로 보면 굉장히 COOL 하면서도 단정하고 멋져 보이지만, 만일 실제의 인물이 이런 머리를 하고 다닌다면… 아키라의 붕격운신쌍호장(G+P+K, ←↘P+K, ←P) 감이다. 물론 하고 다닐 수 있을 리도 없긴 하지만…. 혹시 안쪽에 보강재를 집어넣고 머리를 그 위에 붙이는 형식으로 연출하면, 아주 불가능하지는 않을 지도.



▲ Cool 한 표정, 그러나 머리는?



고겐 in 아크 더 래드

시리즈 1, 2편에 걸쳐 등장하는 대마법사 할아버지. 1편에서는 대마법사인 주제에 마법의 위력이 주인공 아크보다 낮아 많이 구박을 받곤 했다. 이 영감님을 이 자리에 모신 이유는 보는 이들을 압도하는 눈썹 때문. 기상천외한 헤어스타일들을 다루는 이 자리에 모셔도 될지 고민이었지만, 이 기획의 제목은 기상천외 모발전설. 눈썹도 일종의 모발이라는 결론을 얻고, 과감히 초빙했다. 대마도사인데다 나이가 엄청 많다는 것은 알고 있지만…. 수백 년을 살아 왔다는 것도 알고 있지만…. 정말 눈썹이 저렇게까지 길 수 있다고? 고겐 영감님이 400살이라고 치고, 족히 40cm는 되어 보이는 눈썹. 단순계산으로도 10년에 1cm씩 길어진다는 것인가? 허허, 그것 참….



▲ 대마도사 고겐 30세, 그 예상도



니카이도 베니마루 in the King of Fighters

이제는 그리 특이한 머리도 아니게 되어 버렸지만, 처음에는 상당히 신선한 스타일이었다. 물론, 베니마루 등장 이전에도 통칭 '빗자루 머리'를 한 캐릭터는 잔뜩 있었다. 스트리트 파이터의 가일, 철권의 폴 피닉스, 월드 히어로즈의 이가 한조 등… 하지만 베니마루가 이들과 크게 차별성을 지니는 한 가지, 미형 캐릭터라는 것이다. 가일은 땀 냄새 나는 군인, 폴은 무엇인가 결여된 백수, 한조는 왠지 관록 있어 보이는 닌자. 이들이 못생긴 것은 아니지만, 베니마루는 정말 예쁘게 생겼다(머리를 내린 베니마루는 정말 여자 같았다!). 그런 핸섬한 마스크를 괴팍한 머리 모양으로 망친 그 시도가 장하여, 이 자리에 모셨다. 베니마루씨, 힘내♡



▲ 정말이지… 핸섬하다니까



다테바야시 미하루 in 도키메키 메모리얼

미소녀게임이라는 장르의 입지를 굳혀준 명작, 도키메키 메모리얼의 제 2의 히로인이라 불리는 미소녀. 정체불명으로 꼬인 머리를 하고 있다. 녹색의 머리 자체도 특이하긴 하지만, 양쪽에 고리 모양을 이루고 있는 부분이 압권. 이 머리를 보고 있노라면 이런저런 생각이 잔뜩 든다. 옷걸이를 걸고 싶다던가, 끈을 매달아 다니고 싶다던가, 핸들처럼 붙잡고 자동차 놀이를 하고 싶다던가…. 그렇다고 특별히 필자가 미하루씨를 나쁘게 생각하는 것은 아니다. 그냥 저 머리 모양만 보고 있노라면 너무 재미있어서…. 시오리에 비해 내세울 것 없는 미하루양이지만, 시오리에 버금가는 인기를 구가하는 비결은 저 헤어스타일에 있는 것이 아닐까?



▶ 옆에 항상 코알라를 달고 다니는 것을 보니… 코알라를 보고 착안한 스타일일까?

시가라키 미아코 in WITH YOU



히로인은 아니지만, 재미있는 성격과 독특한 스타일로 WITH YOU 여성 캐릭 인기 순위 4위를 달리고 있다(참고로 여성 캐릭터는 모두 7인). 뭐랄까, 머리를 땋으면 아무래도 힘이 세진다는 것은 알고 있지만… 저렇게까지 불끈하고 일어설 수 있는 것인가? 설사 가능하다 해도, 꽉 조여서 땋아야 하기 때문에 굉장히 아플 텐데…. 인기 관리를 위해서라면 두피의 고통쯤은 아랑곳하지 않는 자세가 좋다. 참고로, 주인공의 육상부 선배는 미아코를 일컬어 '머리에 새우 튀김을 달고 다니는 여자아이'라고 표현한다. 독창적이면서도 적절한 표현이 아닌가.



▲ 새우튀김 소녀, 뭐, 귀엽긴 하군

라리 in 대운동회



2년 연속 코스모 뷰티의 자리에 서 있던 스포츠 우먼. 나이로 보건대 스포츠 걸이라는 표현이 맞겠지만…. '걸'이라는 말이 무색한 여성이다. 이 사람의 머리를 보고 있노라면 언제나 '저런 머리가 과연 기록에 도움이 되는 것일까?' 라는 생각이 든다. 물론, 달리기 같은 종목에서는, 그냥 길게 펄럭거리는 머리보다 유선형으로 매끈하게 서 있는 머리가 공기 저항도 줄일 수 있겠지만, 높이뛰기나 장대높이뛰기, 수영 등의 종목에서는 대체 어떤 효과를 가져오는 것일까? 괴상한 헤어스타일로 남성팬의 접근을 배체한 채 운동에만 전념하겠다는 생각인지? 확실히 샤워 신에서 가라앉은 머리를 보니 반할 만도 하던데♡….



▲ 기록을 위해 달려라 라리!

마치며...

여러 캐릭터들을 줄줄 늘어놓고 이런저런 망상을 해 보니, 머릿속에는 여러가지 기상천외한 헤어스타일들이 맴돌고 있다. 게임을 하면서 망상한다는 것은 이래서 재미있는 것이 아닌가. 세상에서는 찾을 수 없는 것을 잔뜩 찾을 수 있고, 그 후에는 그보다 훨씬 멋진 세계가 머릿속에 그려진다. 어쩌면 우리는 단순한 쾌감을 위해서라기보다 현실 세계에서 볼 수 없는 것들을 잔뜩 찾을 수 있기 때문에 게임을 하는 것이 아닐까?

이건 절대 연재물이 아니다!!

로봇대전 이야기

글: 流星



약방의 감초, 제13외부 독립부대 '론드-벨'

「뉴건담-역습의 샤아」에서 최초로 등장한 부대 명으로서 그 전신은 '1년전쟁' 때 연방을 승리로 이끄는데 공헌을 한 '화이트베이스대(隊)'이다. 「로봇대전」시리즈에서는 3차에서부터 그 이름을 사용하고 있으며 현재까지 무적의 부대로서 명성을 떨치고 있다. 3차 로봇대전 이후로 론드벨이란 이름을 사용하지 않던 때는 슈퍼로봇대전 64시절인데, 이때는 아무로의 해괴한 네이밍 센스에 의하여 '마치윈드(MarchWind, 즉, 3월의 바람)'라는 괴이한 이름으로 불려졌다. 참고로 론드벨이라는 이름 자체는 론데니온이라는 콜로니 이름에서 따왔다고 한다.



◀ 이 사람이 론드벨의 만년함장 브라이트-노아

슈퍼로봇대전이란!

설마 모르는 사람은 없겠지만 그래도 혹시나 해서 간단하게 적어본다. 누구나 어릴 때(현재도 논의되고 있고 아마 앞으로도 영원히 계속될 것이라고 생각하지만) 한 번쯤 꿈꾸었을 '모든 슈퍼로봇이 한자리에 모여서'라는 생각을 모티브로 반프레스토에서 제작한 S · RPG 게임이다. 그간 몇 편의 시리즈가 발매된 바 있는 슈퍼로봇의 역사를 하나하나 되짚어 보기로 한다. 로봇대전α가 연기되어 슬퍼하던 사람, 관심은 있지만 지식이 부족했던 사람. 이 글을 보며 로봇대전의 험난한 역사를 되새겨 보는 것이 어떤가?



제 1차 슈퍼로봇대전

- **기종:** 게임보이
- **발매일:** 1991년 4월 20일

제일 처음에 나온 SRW시리즈로서, 대전이 가능한 것이 특징이다. 건담, 마징가, 겟타 등의 유닛들이 악의 근원 '기르기르칸'을 물리친다는 지극히 단순한 스토리로서 지금까지 이어지고 있는 SRW시리즈와는 거의 무관한 독립된 작품이다. 파일럿이라는 개념이 없는 대신 유닛끼리 설득도 가능했던 참신한(?) 작품. 그러한 이유로 슈퍼설득대전이라는 별명이 붙은 바 있다. 애석하게도 사진은 구하지 못했다… 그야말로 좌절도가니.





제 2차 슈퍼로봇대전



- **기종:** 패미컴
- **발매일:** 1991년 12월 29일

1차는 스토리관련이 없기 때문에 사실상 SRW시리즈의 시발점이 되는 게임. 비안 박사가 외계인의 침략에 대비하여 조직한 지구의 D.C(디바인-크루세이더즈)라는 집단과 그 일당을 때로서 선도하는 화이트베이스대의 사랑과 우정의 전투가 잘 그려져 있는 명작. 요즘 SRW시리즈와 비교해볼 때 절대 상상조차 되지 않는 정체불명의 고난이도를 자랑하는 작품이었다. 확실히 지금 보면 엉성하지만 그 당시는 로봇대전의 기반을 마련한 참신하고도 멋진 게임이었다. 로봇대전의 오리지널 메카닉과 캐릭터인 마장기신 시리즈도 이 작품에서 처음 등장했다.

제 3차 슈퍼로봇대전





- **기종:** 슈퍼패미컴
- **발매일:** 1993년 7월 23일

SFC용 최초의 SRW. 그래픽의 놀라운 파워업, 화려한 오프닝-엔딩음악, 다양한 분기로 인한 멀티 시나리오, 새로 추가된 동료유닛 등 16비트 게임기의 로봇대전다운 면모를 보여주었다. 당연하게도 2차 SRW의 후속편으로 전작에서 잘못된 방식으로나마 이성인의 침공을 저지하려 했던 D.C와 결국 처들어온 이성인, 그리고 거기에 대항하는 론드벨의 3파전을 담고있다. 여러 애니 명장면을 재현한 줄거리, 구성, 적절한 로봇 등장시기 등 높은 게임성을 지닌 작품으로 SRW시리즈 중 최고로 꼽히기도 한다.

슈퍼로봇대전 EX



- **기종:** 슈퍼패미컴
- **발매일:** 1994년 3월 15일

전 대전(3차)에서 3개월 후의 이야기로서 마장기신 계열의 고향 '지저세계(地底世界)-라.기아스'에서 벌어지는 SRW시리즈의 외전격인 작품이다(또 하나의 외전인 「마장기신」의 1부와 2부 사이의 이야기이다). 역시 새로 추가된 유닛들과 진화한 인터페이스, 새로운 시스템인 I.S.S(한 캐릭터의 행동이 다른 캐릭터의 스토리에 영향을 주는 시스템)를 채용하여 더욱 다채로운 플레이를 즐길 수 있는 작품이 되었다. 각각 독립된 스토리이지만 조금씩 연관을 갖는 마사키, 류네, 슈우의 장으로 이루어져 있다. 롬팩인 주제에 적의 행동 전에 로딩이 있는 건방진 작품으로도 유명하다. 그리고 전혀 관계없는 이야기지만 필자는 이때부터 류네의 팬이 되었다.

제 4차 슈퍼로봇대전



- **기종:** 슈퍼패미컴
- **발매일:** 1995년 3월 17일

부대의 일부가 행방불명되었던 사건(EX때, 다수의 파일럿과 메카가 라.기아스로 소환된 사건을 말한다) 때문에 그 권한과 규모가 축소된 론드벨. 여기서 여러 가지 사건이 발단이 되어 여러 세력과 얽히고 설킨 전란이 벌어지게 된다. 역시 당연하게도 전작보다 파워업된 그래픽, 늘어난 동료유닛, 다양한 분기 등으로 SRW팬들에게 사랑을 받은 작품이다. 그리고 이때부터 주인공 선택 시스템이 도입되어서 플레이어의 감정이입이 되는걸 노린 것 같지…만! 애석하게도 팬들이 많은 애착을 갖지는 못해 이 시스템은 그다지 성공적이지 못했다. 현재 에뮬레이터의 보급으로 인하여 한글화 패치까지 통신상에 등장한 가장 대중적인 SRW이다.

제 2차 슈퍼로봇대전 G





- **기종:** 게임보이
- **발매일:** 1995년 6월 30일

FC용 2차 SRW를 개량한 리메이크 버전. 커다란 갈래의 스토리자체는 FC용의 2차와 다를 바 없으나 시스템적으로 다른 SRW과 비슷해졌으며, 덕분에 그 극악했던 난이도는 다운되었다. 빛돌이라고 불리는 V(Victory)건담과 熱血傳說昇華無敵의 G(God)건담이 추가되어 팬들을 기쁘게 해주었다. 이 작품 때문에 GB를 구입한 사람도 꽤 많을 정도로 수작이다.

제 4차 슈퍼로봇대전



- **기종:** 플레이스테이션
- **발매일:** 1996년 1월 26일

4차 로봇 대전의 리메이크 버전. CD라는 매개체의 장점을 살려서 처음으로 음성이 지원된 작품이다(이는 로봇대전이 캐릭터 게임의 면이 많다는 점에서 큰 의미를 갖는 부분이다). 4차의 버그(오라배틀러 계열이 사기적으로 강한 것과 단쿠가가 사기적으로 약한 것은 엄연히 버그다!)를 수정하고 그 외에 여러 가지 밸런스를 수정해서 내놓은 작품으로 SRW시리즈 최고의 밸런스를 자랑했다. 차세대 최초의 로봇대전인 것에 의의가 있는 기념비적 작품으로서 제목의 S는 Scramble의 약자라고 한다. 한가지 알아둘 사항은, 이때 그렌다이저의 듀크-프리드 성우이신 富山 敬(토미야마 케이)씨가 타계하셔서 듀크-프리드만 음성이 나오지 않던 어두운 과거가 있다. 이후의 듀크는 다른 성우 분이 맡으셨다.



신 슈퍼로봇대전



- **기종:** 플레이스테이션
- **발매일:** 1996년 12월 27일

새로운 스토리, SD사이즈에서 리얼 사이즈로 과감한 탈피 등 많은 모험적인 시도를 하여 한층 발전한 작품이다. 리얼 사이즈라는 장점에 과감한 컷인시스템을 추가하여 전투의 박력을 한층 더 높였다. 그러한 전투의 박력에도 불구하고 여러가지 스토리상의 난해함으로 인해서 플레이어에게 많은 애매함을 느끼게 해주었다는 단점도 있다. 또한 이 게임의 가장 큰 단점은 CD라는 매체라서 로딩이 긴데 무리하게 리얼 사이즈로 표현, 극악의 로딩시간을 조성하여 플레이어를 대단히 쾌적(?)하게 만들었다는데 있다. 그 때문에 식사하며 한가하게 즐길 수 있는 게임으로 칭송받기도 하였다

슈퍼로봇대전 F





- **기종:** 세가새턴, 플레이스테이션
- **발매일:** 1997년 9월 25일, 1998년 12월 10일

엄밀히 따지자면 4차 SRW의 개량+리메이크 버전이다. 너무나도 당연하게 그래픽의 파워업, 편해진 인터페이스, 추가된 동료유닛(…이 말을 대체 몇 번 하게되는 걸까…) 등으로 4차보다 더 즐기기 편해졌다. 정통적 스토리를 계승하다보니 시나리오가 너무 길어져서 F와 완결편으로 나뉘어진 비극의 작품이기도 하다. 제목의 뒤에 있는 F는 Final Operation의 약자이며 전편과 완결편으로 떨어져 있지만 보통 F라 하면 이 둘을 합쳐서 모두 가리킨다.

슈퍼로봇대전 F 완결편





- **기종:** 세가새턴, 플레이스테이션
- **발매일:** 1998년 4월 26일, 1999년 4월 8일

반프레스토가 울궈먹기를 참으로 잘한다는 느낌을 이 게임에서도 강렬히 받을 수 있다. 울궈먹기에 당해서 둘로 나눠진 작품인 이 완결편은 F에서 계속 이어지는 시나리오로서 F의 세이브데이터를 가지고 시작할 수 있다. 이데온과 건버스터라는 극악의 최종결전병기가 나와서 밸런스를 거의 파괴하다시피 하여 논란이 많이 있었던 작품. 이 작품을 끝으로 2차에서부터 이어져 내려왔던 정통 SRW의 시나리오는 막을 내리게된다. 그래서 그런지 이 시리즈 이후의 로봇대전은 전부 오리지널 스토리를 채용했다.

전(全) 슈퍼로봇대전 전시(展示)대백과





- **기종:** 플레이스테이션
- **발매일:** 1998년 10월 29일

말 그대로 지금까지 나온 全 SRW시리즈의 데이터베이스라고 생각하면 된다. 메카들의 출연작품에 대한 간단한 소개를 하기도 하고, 게임을 즐기면서도 이런 설정이 있었나? 라고 생각이 드는 게임만의 설정(무사시가 에마에게 호감이 있었다는 등의…)확인, 그리고 이 작품의 진미인 SRW매니아를 위한, 3단계 난이도의 SRW 퀴즈 등의 흥미로운 것들이 수록되어있기 때문에 충분히 소장가치가 있는 소프트이다. 참고로 필자는 상급수준의 퀴즈에서 좌절한 경험이 있다.

슈퍼로봇대전 컴팩트



- **기종:** 원더스완
- **발매일:** 1999년 4월 28일

1999년은 SRW의 홍수였다… 라는 말이 괜히 나온 것이 아니다. 이 작품처럼 여러 가지 기종으로 많은 SRW를 발매해서 생긴 말이다. 역시 기존의 스토리는 F완결편을 끝으로 종결되었기 때문에 오리지널 스토리가 채용되었다. 턴 제한을 둬서 빨리 클리어하면 특수능력을 얻는다거나, 자신이 플레이할 차트를 정할 수 있는 등 여러 가지로 변화를 둬서 말이 많았던 작품이며 게임기 자체의 컬러가 흑백임에도 불구하고 상당히 깔끔한 그래픽으로 팬들을 즐겁게 해 주었다. 참고로 원더스완이라는 게임기는 거의 이 게임과 비트매니아 때문에 구입하는 것이라고 봐도 좋을 정도로 SRW의 메리트는 컸다(필자는 이 게임과 원더스완을 함께 샀다가 엔딩을 보기도 전에 도난 당했다. 아악, 훔쳐간 놈 저주받아라~).

슈퍼로봇대전 컴플리트박스





- **기종:** 플레이스테이션
- **발매일:** 1999년 6월 10일

이 작품은 2차, 3차, EX를 리메이크해서 한꺼번에 내놓은 것이다. 역시 올드 SRW팬들에게 사랑을 받았으며 인터페이스가 오리지널보다 훨씬 편하게 돼 있기 때문에 더 즐기기 수월해졌…지만! 역시 게임성을 중요시하는 고전 SRW팬들에게 섭섭함을 불러일으키기도 했다. 하지만 CD 2번째 장의 팬서비스는 많은 팬들에게 감동을 주었다. 여담이지만 필자가 아는 김모씨는 "2차 대신 2차G를 넣었어야해!" 라며 아쉬움을 표현했다(참고로 필자는 보너스에 류네의 일러스트를 더 넣어 줬으면 하고 아쉬움을 표현했다…無念).

슈퍼로봇대전 64



- **기종:** 닌텐도 64
- **발매일:** 1999년 10월 29일

1999년을 SRW의 홍수의 해로 만든 장본인중 하나. 카트리지의 장점과 단점을 동시에 가지고 있는 작품인데 역시 장점이라면 로딩이 없어서 매우 쾌적하게 플레이를 할 수 있다는 것이고 역시 단점이라면 좌절스럽게도 음성이 한마디도 지원되지 않는다는 점이다. 그러나 지금까지의 SRW시리즈에 비하면 시나리오 면에서 짜임새 있는 편이고 매체 특성상 그래픽도 깔끔하여(배경이 3D로 표현된 것도 한 몫 했음) 음성이 나오지 않는다는 단점을 충분히 커버해 주었다. 그리고 새로 채용된 합체공격 시스템은 상상력이 뛰어난 팬들의 공상을 조금이나마 만족시켜서 호평을 받았다.

슈퍼로봇대전 링크 배틀러



- **기종:** 게임보이
- **발매일:** 1999년 10월 9일

이 게임은 SRW64와 연동된다는 것만 빼고는 특별한 점이 없다. 엉성한 가위바위보를 연상시키는 전투시스템, 도저히 요즘게임이라 볼 수 없는 놀라운 도트의 크기(같은GB로 나온 2차G랑 비교해보면 안다), 메카 게임인 주제에 건방지게도 절대 박력없는 사운드 … 기타 등등 여러 가지 말하기도 귀찮은 단점으로 인하여 그다지 주목받지 못했지만 나름대로 장점도 있었다. 집이 아닌 곳에서도 로봇대전을 즐길 수 있다는 것과 게임이 발매되자마자 통신상에 에뮬레이터용 롬이 떴다는 것… 밖에 생각이 안 나지만 아무튼 장점은 장점이다. 확실히 장점보다 단점이 너무(그것도 엄청나게 너무) 많아서 욕을 먹는 작품. 분리된 시리즈의 로봇대전이라 하기는 어렵다.

도전!! SRW학력평가



당신은 얼마나 많은 SRW시리즈를 즐겼나? 그렇다면 얼마나 많은 관련지식을 가지고 있는가? 이 코너는 이러한 정도를 알아보는 테스트하는 코너이다. 물론 이런 지식을 모르고 있어도 살아가는데 지장은 전혀 없지만 알고있으면 SRW팬이다! 라고 당당하게 말할 수 있을 것이다. 당신도 도전해 보라. SRW팬이 되기 위한 테스트를(문제발췌 : PS用 전시대도감).

초급코스

■ 도몬=캇슈

(　　)의 칭호를 가지고 있는 사이드7 · 네오저팬 콜로니 출신의 건담파이터로서 사이닝건담, 그 후 갓건담에 탑승한다.

① 블랙조커　② 건담 · 더 · 건담
③ 킹오브하트　④ 하트퀸

■ 기계수

DC군의 (　　)가 주로 제작한 거대로봇군단. 기동성이 낮고 장갑과 방어력이 높으며, 공격력이 탁월한 필살기가 있다는 것이 특징이다.

① Dr헬　② 암흑대장군
③ 오레이나　④ 수마
장군

■ 그렌다이저

듀크=프리드의 전용전투로봇. 강한 외갑과 강력형 무기를 가지고 있다. 대형원반 (　　)과 합체하면 (　　)라고 부르기도 한다.

① 파일더　② 스페이저
③ 스크랜더　④ 캇타이가

■ DC

비밀결사 디바인-크루세이더즈가 통칭. 초천재 과학자 (　　)이 무력으로 지구통일, 나아가 세계정복을 하기위해 결성되었다.

① 샤아=아즈나브르　② 비안=졸다크
③ 테니크엣토=제제난　④ 슈우=시라카와

■ 후지와라 시노부

연방군 태평양 제12사단 소속 제 13특별 기갑부대 · 통칭 (　　)의 리더로서 이글파이터. 후엔 단쿠가의 메인 파일럿이 된다.

① 초수기신　② 제7함대　③ 수전기대　④ 단공아

중급코스

■ (　　)

비안박사의 사건 이전, 국가연합과 이성인(게스트)와 과학기술공유를 위해 갔던 땅. 그 조약에 모습을 비추었던 지구인은 슈우, 겐도, 타시로 등이 있으며, 게스트 측에서는 제제난이 왔다.

① 화성　② 달　③ 남극　④ 북극

■ 휴케바인

연방군이 개발한 새로운 기체. 모빌슈츠의 기동성을 가지고 있으며, 그랑존에도 쓰인 블랙홀 에너지를 동력으로 삼고 있는 (　　) 트루퍼.

① 바이오　② 퍼스널　③ 사이버　④ 아머드



■ 리가 · 밀리티어

DC에 대응하기 위해서 민간인들이 결성한 게릴라조직. (　　)가 리더로 있다.

① 슈우=시라카와　② 자미토프=하이먼
③ 진=자하남　④ 웬드로

■ 아렌비=비어클리

도몬과 파이트를 하기 위하여 기아나고지까지 쫓아간 소녀로서, (　　)에 탑승하는 건담파이터. 그 후, 도몬이 데빌건담 사천왕과의 전투 시에 많은 도움을 준다.

① 네델 건담　② 건담 슈피겔
③ 라이징 건담　④ 노벨 건담

■ 에리카

다이모스 초기엔 다이모빅의 근처에 쓰러져있던 미소녀. 사실은 '밤' 성인 (　　)의 여동생이다. 최초엔 자신의 이름이외엔 모든 기억을 잃어버렸지만, 그대로 카즈야를 사랑해버린다.

① 사킨　② 하이넬
③ 리히텔　④ 가루다

상급코스

■ 이글장관

(　　)의 명령으로 론드벨의 상관을 맡았다. 본명은 로즈=이골. 계급은 준장. 고지식한 군인타입이라서, 아들인 아란과는 트러블이 많다.

① 코웬중위　② 제브리스=플슈와
③ 진=자하남　④ 자미토프=하이먼

■ 메카전사 키메리아

밤성인인 (　　)가 개발한 초탄성 금속을 장갑으로 사용한 최초의 메카전사. 론드벨에 존재하는 많은 슈퍼로봇의 공격을 탄성을 이용해서 데미지를 데미지를 흡수하곤 했다.

① 아이잠　② 발바스　③ 라이자　④ 리히텔

■ (　　) 템플

월면에서 아만다라가 그 정체를 밝힐 때 동시에 출현한 기체. 오지와 같이 자기회복능력을 가지고 있다.

① 갈바리　② 데스티니　③ 아슈라　④ 브랏드

■ 웬드로

제3차대전 때, 지구권을 혼란스럽게 만든 이성인군의 보스. 후에 판명된 것은, 이성문명 (　　)의 일원이라는 것이다.

① 베가　② 조보크　③ 인스펙터　④ 게스트

■ 그랜드마스터 건담

데빌 건담 사천왕이 합체한 모습으로서 우르베=이시카와가 탑승한다. 사천왕의 기술을 모두 사용할 수 있는데, (　　)의 기술만 사용하지 않았다.

① 그랜드 건담　② 마스터 건담
③ 월터 건담　④ 건담 헤븐즈소드

당신은 과연 정답을 몇 개나 맞췄을까요?

★ 초급코스 정답 : 3 1 2 2 3
★ 중급코스 정답 : 3 2 3 4 3
★ 고급코스 정답 : 1 1 4 3 3



마치면서…

처음부터 고민했다. 과연 어떻게 쓰면 조금이라도 이해하기 쉽고 재미있는 기획기사를 쓸 수 있을까 하고, 열심히 고민하며 쓰긴 썼는데 결국 경험의 부족에서 오는 소재빈곤과 적절한 어투의 구사 곤란 등으로 확실히 의도대로 쓰여지지 않은 것 같다. 그러한 고로 이 기획만으로는 SRW의 재미를 완전히 느낄 수는 없을 것이다(…라고는 해도, 원래 지면만으로는 재미를 완벽하게 느낄 수 없다고 구차하게 변명해본다). 이러한 부족한 느낌, 곧 발매되는 SRWα로 다시 한번, 또는 처음으로 부족한 공간을 채워보도록 하자! …아참 그리고 표지그림만 보고 미소년, 미소녀 특집으로 착각하면 곤란하다….



▲ 알파에서는 나오지 않는 비극의 아렌비



▲ 로봇대전이라면 역시 이런 느낌



▲ 마지막 보너스, SRW 한정판 사진



사랑보다 아름다운 게임, 게임보다 아름다운 사랑



목장이야기의 버그로 인해 고민하던 모 필자. 짜증과 함께 2일 밤낮을 보내던 그에게 한가지 서상(書想)이 번뜩인다. 그것은 그의 최대 취약종목, 기획기사의 아이디어! 항상 썰렁한 기획기사만을 쓰던 자신에게 이런 새로운 아이디어가 떠올랐다는데 알 수 없는 만족감을 느끼며 그는 목장이야기의 공략을 제쳐두고 기획기사를 쓰기 시작한다. 하루가 지나 글의 50%가 완성되었지만…. 자신의 글을 다시 한번 둘러본 그는 여전히 자신의 기획기사가 별로 재미없을 것 같다고 느끼고, 기획기사를 포기 한 채 목장이야기 공략에 전념하게 된다. 그리고 십여 일의 시간이 지났다…. 마감이 끝나고 기획 회의를 마친 후「포포로크로이스 이야기 2」의 공략을 맡게 되었던 모 필자. 하지만 이때 또다시 번뜩이는 아이디어! 그래서 그는 또다시 형식도 없고 앞뒤도 안 맞는 중구난방 기획기사를 쓰기 시작했다. 참고로 이 글에서 그는 모든 경어를 일체 배제한다. 왜냐하면 그는 아저씨이기 때문이다. 그것도 열혈….

글 : 목장을 경영하다 말고 나르시아짱과 러브러브 중인 홍 아저씨

경고!
지나친 흡연은 호환, 마마, 전쟁 등의 무서운 결과를 초래할 수 있습니다… 는 아니고, 15세 이하이거나 자신이 제 정신이라고 생각되는 여성분은 페이지를 지나쳐 주시기 바랍니다.

그렇게 경고했는데도 이 글을 보는 자네, 혹시 연애 시뮬레이션 게임 해본 적 있나? 당연히 있겠지. 인간의 종족 보존의 욕구에 의해 남녀의 사랑이란 아담과 이브가 이 세상에 나온 이래 밀레니엄 베이비가 태어난 지금까지 끊임없이 이어지고 있으며, 아마 인류가 멸망하지 않는 한 끝나지 않을 것이야. 그래서 난 큰맘먹고 게임에 등장하는 여러 가지 사랑에 대해 이야기 해 볼까 한다네. 내가 미소녀 게임을 좋아하고 미소녀 게임을 많이 하지만 이건 절대! 미소녀 기획이 아니야! 남자의 로망인 사랑을 찾아 떠나는 위대한 기획기사일 뿐이지.



학교는 잘 다니고 있나?

게임 속의 연애, 사랑하면 제일먼저 떠오르는 것이 학원물이겠지. 비범한 자들만이 선택하는 학교 건너뛰기 코스를 밟지 않는다면, 누구에게나 학창시절이 있기 때문에 말이야. 지금도 나의 한정판 마우스 패드에서 웃고있는 시오리를 창출시킨「두근두근 메모리얼(이하 '두근두근')」 이후 학원물 게임은 홍수에 돼지 떠내려가듯 넘쳐나고만 있지. 물론 섬나라의 18禁 게임세계를 파헤치다 보면 두근두근 이전에도 많은 학원물이 있었겠지만 말이야. 나야 워낙 바쁘니까 제대로 해본 건「To Heart」와「트루 러브 스토리」 정도… 보다는 훨씬 많지…. 어쨌든 말야, 자네는 학원물 연애 게임을 하면서 어떤 생각을 느끼시나? '아 주인공이 되고싶어. 미하루 사랑해…라고 하는가…? 아니면… '푸하하난 저것보다 더 재미있는 학교생활을 하고 있다네!' …라고 하며 사는가? 그렇지 않으면 저런 학교가 어디있나? 코나미! 부셔버리겠어!' 라며 흥분하는가…? 뭐 게임이 워낙 재미있고 캐릭터들이 예쁘니까 1번이라고 대답하겠지만, 잘 생각해 보게나…. 아마 대부분 3번일 거야. 자네가 어떻게 생각하든 내가 학교를 다니던 시절만 해도 남녀 공학은 그리 많지 않았고, 공학이라 해도 남녀 합반인 경우는 거의 없었어. 게다가 합반이라 해도 솔직히 저런 예쁜 미소녀들만 학교를 다니는 경우는 없지! 그러니 현실성은 제로란 말이야. 그래도 자네는 나에 비해 행복한 거야. 내가보기엔 요즘은 그전보다는 훨씬 학원물 분위기를 내며 고교시절을 지낼 수 있는 것 같으니까 말야(아니라고? 배부른 소리하는군?) 그래도 두근두근 2를 밤새워 플레이하고,「To Heart」를 보고 메이드 로봇을 사기 위해 돈을 모으며, 동급생을 하는 자네들은…. 역시 현실기피 & 대리만족이 아닌가 하네. 이렇게 말하는 나도 요즘「To Heart」에 푹 빠져 있으니 할말이 없지만 말야….



▲ 이런 학원물이 우리를 즐겁게 해주지

아들 딸 구별 말고 하나만 낳아 잘살아야지! 그럼!

자네는 육성시뮬레이션 붐을 이끈 게임이 뭔지 알고 있는가? 알 사람은 다 알고 있겠지만「프린세스 메이커(이하 프메)」라는 고전 육성 시뮬레이션이지. 제대로 나오는 미소녀라곤 딸 한 명뿐인 무서운 게임. 하지만 엄청난 몰입도



▲ 이런 딸을 원한단 말이야!

로 귀여운 딸을 직접 키울 수 있는 게임이었기에 대히트와 동시에 육성 시뮬레이션의 붐을 일으킨 게임이지. 이것도 잘은 모르지만 18금 게임 쪽에는 분명 이런 류의 게임이 많을 거라 생각되지만 말야. (게다가 벌 짓다 할 수 있겠지. 그것을 위한 18금이니…). 하여튼 부모의 사랑이란 건 정말, 남녀간의 사랑을 뛰어넘는 위대한 것이야. 난 정말로 거짓말 하나 안 보태고 프메 하면서 딸을 절대 술집에 보내지 않았어. 어떻게 귀여운 내 딸을 그런 곳에 보내나! 힘든 일도 못시켜! 뭐 이런 류의 게이머들이 꽤 많았다는 설이 있지. 내 생각에는 프메의 여파를 받고 자란 내 또래 전후의 남자들과 결혼하는 여자들은 조심해야 할 것 같아…. 남편을 딸에게 빼앗길 징후가 농후하거든. 사실 본인의 애인도 그 점에 대해 항상 불안해하고 있거든. 그래서 그런 독자들에게 해주고 싶은 말이 있지. '당신의 딸은 장난감이 아니며, 딸은 당신을 따르지 않을 수도 있으니 헛된 상상은 하지 말게나' 이건 진심이야….

자네 혹시 여동생은 있나?

사랑이야기가 나오는 게임에서 빠질 수 없는 것이라 하면 역시 동생, 내지 동생계 캐릭터이겠지. 금지된 장난…, 근친상간(近親相姦)…. 그런 것들과는 그 의미를 달리하는 순수하게 동생을 생각하는 마음. 그것이 남자의 로망. 역시 동생계 사랑이라고 하면 동급생 2의 유이짱이 생각나는군. 유이짱 베개가 갖고 싶어서 밤잠을 설치던 학창시절…. 아무튼 기억이 잘 안 나지만 여동생과의 사랑을 그린 게임이 꽤 있었던 것 같아. 섬나라 친구들은 아주 변태적이고 상식 밖의 생각을 많이 할 수 있는 지식구조를 가지고 있기 때문에 대부분의 18금 게임에서는 여동생과의 사랑을 키워가지만(세간에서는 불륜이니 폐단이니 말이 많지만), 나처럼 여동생 없이 자란 남자들은 충분히 여동생과의 순수한 사랑이라는 것에 환상을 가질 수 있단 말이지(하지만 여동생이 실제로 있는 친구 놈들은 웃기지 말라고 하더군). 친 여동생이 아니라도, 여동생 같은 캐릭터에게 끌리는 게이머들이 꽤 많은 것 같더군. 「피아 캐럿에 잘 오셨습니다 2(이하 피아 2)」의 미나를 비롯해서, 「트루 러브 스토리」의 미사키나 야요이도, 두근두근의 사오토메 유미도 있고 말야. 여기서 내가 여동생 계열 캐릭터를 사랑하며 밤잠을 설치는 자네에게 선물을 주지. 시간이 있다면 언제 일본 오빠 동맹이라는 사이트에 가보게. 여기가 어디냐고…? 여동생계열 캐릭터를 사랑하는 바다건너 섬나라 집단의 비공식 모임이지. 가입도 하고, 투표도 해 보게나. 어떤 열혈 로망 소년 2명처럼 '가장 좋아하는 여동생계 캐릭터' 라는 항목에 '친동생' 이라고 투표하지 말고 말야. 그리고 모에모에 오니짱(萌え萌えお兄ちゃん)라는 데도 한번 가 보게나. 어쨌든 이곳도 여동생 사이트라네.

아! 사이트 주소말인가…? 적당한 검색기를 잡고 알아서 검색해보게. 뜻만 있다면 금방 찾을 수 있을거야.

노에미에게 저주를…



◀ 유이짱의 인기는 식을 줄 모른다네

마지막으로 한마디 더! 사미를 선두로 한 노에미 공략 패치 제작 위원회 산하 조직은 왜 그리 노에미라는 여동생 캐릭터에게 집착하는지 모르겠더군? 과연 얼마나 예쁘고 귀엽길래! 나도 시간만 있다면 「With You」를 플레이해보고 싶단 말야! 어쨌든 섬나라의 18금 게임임에도 불구하고 여동생을 공략할 수 없다는 건 지극히 정상적이면서 마음에 드는 일이야. 영원히 공략 불가로 남거라 노에미…(저주다!).

솔직히 말해 자네!

솔직히 말해보게, 18금 게임 해본 적 있는가? 없다고? 농담이겠지! 사실 18금 게임이라고 다 나쁜 건 아냐, 거짓말이나 노랑머리, 세기말 등의 영화가 표현의 자유를 논하듯 표현의 사상의 자유를 위해선 18금 게임도 필요하지. 내용도 모르면서 그림 보기용으로 전락시키는 사람에게는 문제가 있지만 그런 그림보다, 심금을 울리는 시나리오를 즐길 줄 아는 게이머에겐 18금 게임이란 금주시대의 포도주이자, 통금시대의 장발이며, 일제시대의 독립열사 같은 것이지(내가 무슨 소릴 하는 거야 지금?). 어쨌든, 이상한 사상의 이웃 나라 친구들도 가끔은 아주 감동적인 시나리오를 쓰거나, 기상천외한 시나리오를 만들고는 하지. 내가 아주 좋아했던 「노노무라 병원 사람들」이나 「동급생」이라든지, 편집부의 누군가가 좋아하는 「디자이어」나 「이 세상 끝에서 사랑을 노래하는 소녀 유노」등은 그런 감동적인 게임 중 하나지. 원래 사람 사는 데에는 이런 사실적인 요소도 포함되는 거야. 원래 이런 사실적인 전개야 말로 보다 사실적인 사랑이라고 할 수 있지. 생각해보게, 자네에겐 몇 번 포옹도 하지 않았는데, 아들딸 잘 낳는 「드래곤 퀘스트 5」가 사실적인지? 막가는 동급생이 사실적인가?(솔직히 말해 둘 다 사실적이지 않아!)

가슴에서 미사일을 날리는 소녀들

제목을 보면 대충 알겠지만 요즘 계속해서 인기를 높여 가는 안드로이드계의 이야기라네. 내가 가장 좋아하는 건 역시 「만능문화 묘랑」의 누쿠누쿠, 모르는 독자도 많을 꺼야. 그리고 최근 가장 유명한 로봇 소녀라면 역시 HMX-12 멀티를 꼽을 수 있겠지. 그 외에도 얼마 전 애니메이션 코너에 소개가 나간 쿠루미도 로봇소녀이고, 이제 글의 목적으로 돌아가서 로봇소녀와의 사랑, 자네는 어떻게 생각하는가? 로봇소녀와의 사랑에는 두 가지 문제가 걸리게 되네, 항상 말야. 첫 번째는 감정! 로봇이 감정을 가질 수 있는가? 대부분의 게임이나 애니에선 감정을 가지고 태어나지(사기다!). 그러기 때문에 별 문제가 없어 보인다네. 두 번째 문제는 역시 생물학적 문제, 피부는 어떻게 만들 것이며, 구조는 어떻게 할 것이며, 생식능력은 어떻게 할 것인지. 이런 점에서 보면 「To Heart」는 대단해, 게임 도중에 멀티의 피부와 생체구조에 대해 아주 자세히 설명해 주거든. 물론 근거는 없지만, 하지만 내가 오래 전부터 생각해 온건 생식 능력이지. 과연 로봇소녀와 함께 오래오래 살아갈 수 있을까? 아들딸 낳고? 그건 안될 거야. 「To Heart」에서도 아들 딸 낳을 수 있는 설정은 없더군…. 방법이 한가지 있긴 하지. 그건 바로 아들이나 딸 로봇을 만들면 될 것 아닌가…. 어쨌든 리디아 같은 소녀를 만들어 보겠다고, 유전공학과에 들어간 누구처럼, 멀티 같은 완벽한 로봇소녀를 만들어 보겠다고 기계공학을 전공하거나, 특수한 피부를 만들어 보겠다고 이상한 연구를 하는 독자가 나오지 않았으면 하네…(그런 건 나 하나로 족해!).



▲ 최근의 가장 인기 있는 로봇소녀는 역시 쿠루미(어이 멀티는…? by 사미)

그러니까 사쿠라를 사란 말야!

제목은 그냥 써본 거고, 재미있었는지 모르겠군? 공략에 지칠 대로 지친 상태에서 좀비 모드로 아무런 생각 없이 썼는데, 자네의 미소녀 게임 지식에 도움이 되었으면 하네. 그 외 궁금한 점은 필자의 홈페이지인 http://my.dreamwiz.com/roidkou나 roidkou.nownuri.net으로 문의하길 바라네. 그리고 만일 이 글에서 공감을 느끼는 사람이 있다면 꼭 들려서 나와 함께 깊은 토론을 나누도록 하세. 아! 필자가 공략한 게임에 대해 질문이 있어도 오길 바라네. 괜히 회사로 전화해서 업무에 지장주지 말고….



▶ 자네는 사쿠라의 매력을 이해할 수 있는가?

애니메이션 최신 정보

디지캐럿 신작 발표?

작년 방송을 시작한 이래, 귀여운 캐릭터와 정신없는 내용 등으로 대호평을 받은 애니메이션 디지캐럿의 신작이 발표되었다. 방송은 끝났지만 아직까지 일본은 물론이고 국내에까지 열풍을 일으키고 있는데 이번 신작의 발표로 그 인기를 더욱 부추기고 있다. 아직까지 한편에 15분씩 총 4편 시리즈가 될 예정이라는 것 이외에는 TV애니메이션인지 OVA인지 조차 발표되지 않았지만, 디지캐럿 팬들에게는 놓칠 수 없는 정보일 것이다.

죠죠의 기묘한 모험 OVA 발매

일본 주간 소년 점프에 연재되고, 아케이드와 플레이스테이션으로 발매되어 국내에서도 많은 인기를 얻은 작품「죠죠의 기묘한 모험」. 6년전 제3부의 후반부가 OVA로 발매되었던 것에 맞추어, 제3부의 전반부를 완전판으로서 비디오와 DVD로 발매한다. 3대째 죠죠 쿠조 죠타로가 조부인 죠셉과 만나 여행을 떠나는 부분부터 그려지는 이번 이야기는 다채로운 등장인물과 수준높은 작화, 그리고 스케일이 더욱 커졌다고 한다. 전작과 거의 같은 멤버가 모인 스탭들은 팬들의 기대에 부흥하기 위해 전작을 뛰어넘는 작품을 만들겠다는 의지를 표명하기도 했다. 또한 원작에도 없는 오리지널 캐릭터 '의문의 여성'의 등장도 등장한다고 한다. 비디오는 클록웍스, DVD는 빔 엔터테인먼트에서 5월 25일 제 1부가 발매 예정이다.



▲ 죠죠의 기묘한 모험은 국내에서도 만화와 게임으로 많은 팬을 가지고 있다

「북으로」가 애니메이션으로?

작년 드림캐스트로 발매된 다양한 미디어 전개를 해온「북으로」가 드디어 대망의 애니메이션화 된다. 「북으로 PURE SESSION」이라는 이 애니는「북으로」의 게임 중에 사용된 캐릭터 송에 애니메이션을 삽입한 것으로 게임의 캐릭터들이 출연하여, 미니 스토리와 애니메이션과 성우 인터뷰 등의 내용이 삽입된다. 또한 비디오의 재킷 일러스트는 원작과 같이 NOCCHI가 직접 그린다고 한다. 초회특전으로는 설정자료집 등이 동봉되며 5월 31일 4,800엔 미디어팩토리에서 발매 예정이다.



▲ 오프닝이 가진 절대적인 마력은 한번 빠지면 헤어날 수 없을 정도, 심지어는 게임을 플레이한 시간보다 오프닝을 본 시간이 더 많다는 유저도 있다고 한다

카드캡터 사쿠라 2번째 극장판 예약 중

7월 공개 예정인 2번째 극장판「카드캡터 사쿠라 -봉인된 카드- 」의 입장권 예약이 3월 24일부터 개시된다. 또한 구입특전으로 선착순 인원에게 클램프 선생이 그린 극장용 선전포스터(B2)가 증정되고, 구입 특전과 선착순이라는 이름에서 알 수 있듯이 한정 물량만이 준비되어 있어, 물품이 없어지는 대로 특전은 종료된다고 한다.

코우다 마리코 전설의 라이브가 DVD로

1997년 요미우리랜드 시어터 EAST에서 개최되어 동원총수 1만인을 기록한 전설의 라이브「코우다 마리코 Special Summer Live 97 파란 하늘을 사랑하고 있어요」의 영상을 수록한 비디오와 DVD가 발매된다. 성우라고 생각할 수 없는 외모에 감수성이 예민한 목소리, 듣는 이들의 심금을 자극하는 보컬…. 코우다 마리코의 전설의 라이브가 담긴 이 DVD와 비디오는 3월 16일 발매된다.

사쿠라 대전 관련 CD

일본에서는 카드캡터 사쿠라 못지 않게 인기를 얻고 있는 사쿠라 대전의 관련 CD가 릴리즈 되었다. 4월 19일에는 TV시리즈의 오프닝곡과, 엔딩곡을 담은 싱글이 발매되며, 5월 17일에는 최근에 화제가 된 브라이덜쇼의 테마곡이 싱글로 발매된다. 그리고 6월 14일에는 OVA 앵화현란 1, 2편의 엔딩곡 싱글이 발매된다. 그리고 이 중에서 가장 돋보이는 것은 요코야마 치사로 역시 히로인 신구지 사쿠라의 성우답게 모든 싱글에서 솔로로 노래를 부르는 파트가 있었다.

러브히나 제 1화 음성 녹음

올 봄 최고의 기대 애니메이션 러브히나 음성녹음이 시작됐다. 메인 캐스팅에는 우에다 유지(두근두근 메모리얼의 요시오), 호리에 유이(투하트의 멀티), 하야시바라 메구미(할 말 없음), 쿠리다 마사요(강철천사 쿠루미의 카링카), 노다 준코(두근두근 메모리얼 2의 히카리) 등… 원작의 인기답게 호화 성우진으로 이루어져 있으며, 그밖에도 수많은 실력파 성우들이 게스트로 등장한다고 한다. 러브히나 제 1화는 일본에서 4월 19일에 방송되는데… 이것을 4월 19일에 볼 수 있는 사람은… 선택받은 자임에 틀림없다.



▲「러브 인 러브」란 제목으로 국내 라이센스판이 들어와 있으니 관심있는 사람은 시간을 내서라도 꼭 한번 보길 바란다

러브히나 관련 정보로 얼마전 러브히나 이미지 앨범에 이어 캐릭터 이미지 싱글의 발매가 결정됐다. 내용은 캐릭터를 소개하는 드라마와 캐릭터 송을 예정하고 있으며, 2000년 4월 26일 발매 예정이다. 호화 성우진을 자랑하는 러브히나의 오프닝곡과 엔딩곡은 하야시바라 메구미가 열창하여, 역시 성우계의 전설이라는 말을 실감하게 했다. 오프닝곡과 엔딩곡을 담은 싱글은 5월 24일 킹 레코드에서 발매 예정이다.



▲ 일본 성우계의 살아있는 전설 하야시바라 메구미, 왜 전설인지는 그녀의 작품을 보면 알 수 있다

코우다 마리코 1년 2개월만에 싱글 발매

게임으로는 미츠메테 나이트의 안, 동급생 if의 사쿠라기 마이, 애니메이션으로는 지난 달 소개가 나간 수호월천의 샤오린으로 유명한 인기 성우 코우다 마리코의 싱글이 4월 26일 발매된다. 코우다 마리코의 킹 레코드 이적 첫 번째 작이자 1년 2개월만에 등장하는 이번 싱글은 일본에서는 상당히 유명한 초일류 스탭들의 편곡과 작곡으로 상당한 기대를 모으고 있다.



▶ 1년 2개월만의 싱글 발매…. 다시 한번 마리코의 노래를 들을 수 있게 되었다

카게야마 히로노부의 모든 것

드래곤볼 Z와 사이킥 포스 시리즈의 오프닝곡을 비롯하여, 수많은 열혈물의 주제곡을 열창해온 카게야마 히로노부가 대망의 솔로 앨범을 발표했다. 국내에서도 수많은 팬을 가지고 있는 카게야마 히로노부의 집대성 앨범「I'm in you」은 2000년 4월 26일에 발매된다.



◀ 국내에서는 사이킥 포스의 오프닝곡으로 유명해지기 시작했다

ANIMATION New Guide

애니메이션 신작 가이드

엑셀 사가

무대는 모 도시의 지하. 총사 이루바라쵸가 이끄는 아크로스는 세계정복을 위해 일단 시가지 정복부터 노리는 이상추진기관. 미형의 이루바라쵸님의 야망을 이루기 위해 두사람의 미소녀구성원 엑셀과 하이아트는 오늘도 파괴공작을 펼치고 있다.



여기까지는 좋지만 사실 아크로스의 멤버는 총사 이루바라쵸를 포함한 3명뿐으로 이들의 극도로 가난한 생활을 버틸 수 있게 해주는 최후의 수단은 애완견이자 비상식량인 멘치. 멘치는 이 두사람한테 벗어나고자 도망을 시도하지만 언제나 실패로 끝난다. 스스로 실험 애니메이션을 자칭하는 엑셀 사가는 상식 밖의 행동만을 일삼는 히로인 엑셀이 펼치는 정신없는 애니메이션으로 오랜만에 웃어보고 싶은 분은 한번 보기를 권한다. 그리고 엔딩곡은 필청! 듣고, 듣고 또 듣고 가사를 외울 때까지 듣자. 참고로 엔딩곡은 멘치의 성우인 코오로기 사토미가 열창(?) 하였다.

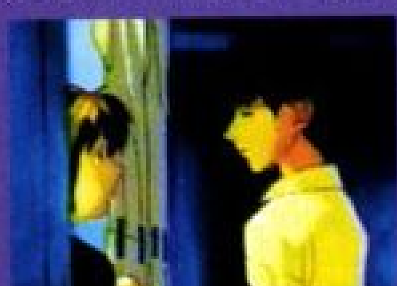





무한의 리바이어스



무대는 인류가 태양계의 혹성에 진출한 우주 시대. 16세의 주인공 코지는 항주자격교정의 훈련용 스테이션 리베 · 델타에 입학한 소년이다. 하지만 리베 델타가 갑자기 제어를 잃고 '게듈트의 바다'라 불리는 고온 고중력지대에 추락할 위기에 빠지게 된다. 그렇게 학생들의 생존 서바이벌이 시작된다. 이윽고 숨겨져 있던 전함 리바이어스와 의문의 소녀 네아와 만나게 되고, 리바이어스에 탑승하게 되며 이야기는 시작된다. 리얼한 설정과 계속해서 다가오는 위기, 그리고 그 안에서도 서로를 생각하는 동료들의 마음 등이 이 작품 최대의 매력. 말해 두지만 이것은 미소녀물이 아니다!



아크 더 래드



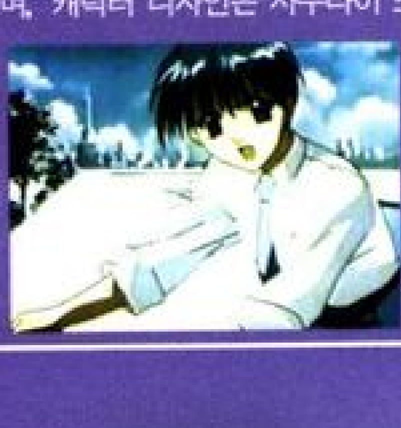
시리즈 3개를 합쳐 일본 내에서만 300만개 가까이 팔린 플레이스테이션용 대작 RPG 아크 더 래드를 TV 애니메이션화한 것이다. 애니의 내용은「아크 더 래드 2」 스토리를 기본으로 제작되었으며, 소년 엘크가 비행선 하이잭사건의 소동 속에서 그 안에 붙잡혀 있던 소녀 리자와 우연히 만나게 되고, 그녀를 노리는 의문의 인물들과 엘크의 과거 등 여러 가지 사건과 의문이 교차하며 이야기가 시작된다.

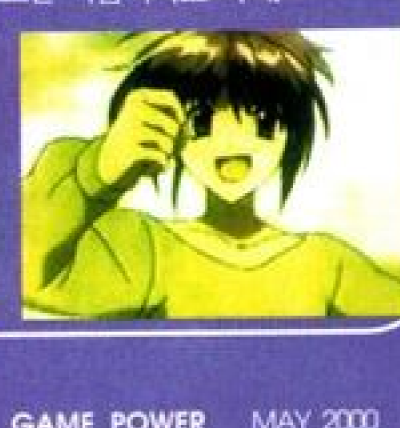





세라핌 콜

일본 전격 G's 매거진의 독자참가형 기획을 원작으로 하는 미소녀 러브로맨스로 히로인은 요코하마 네오 아크로폴리스에 사는 11명의 소녀들이다. 한화마다 그 중 한 소녀가 히로인으로 등장하여 스토리가 전개되는 옴니버스 형식의 애니메이션이다. 또한 각화의 히로인의 성우가 그 화의 엔딩을 부르는 형식으로 되어 있으며, 캐릭터 디자인은「사무라이 스피리츠 아수라 참마전」 등의 나나세 아오이가 담당하여 인기를 모으는 작품이기도 하다.



태공망 아이 죠아~♡

선계전 봉신연의

봉신연의(封神演義)는 서유기와 같은 중국전기의 고전으로 고대중국의 왕조교대기(王朝交代期)를 무대로 태공망이 선인계, 인간계를 넘나들며 활약하고, 결국에는 은(殷)을 멸하고 신국가 주(周)를 건국할 때까지의 내용을 그린 이야기이다. 그리고 이 원작에 SF 판타지적인 요소를 더해 96년부터 주간 소년 점프에 만화 연재를 시작했고, 이것을 원작으로 다시 재구성하여 애니메이션으로 제작한 것이 「선계전 봉신연의」이다.

■ 제작사 스튜디오 딘



태공망(太公望)

봉신연의의 주인공. 유목민인 강족(羌族) 출신이지만 어렸을 때 주왕에 의해 가족을 잃은 과거를 가지고 있다. 그 후 선인계에서 수행을 하다가 원시천존의 명을 받아 달기의 악행을 막고 365명의 사악한 선인을 봉인하기 위해 인간계로 내려온다. 상당한 실력가에 지략가(그냥 잔머리를 잘 굴리는 것뿐일지도…).



사불상(四不象)

초속으로 공중을 비행할 수 있는 능력을 가진 영수(靈獸). 태공망의 파트너. 정의감이 넘치며 태공망을 주인님이라 부른다. 인간의 말을 사용할 수 있다.



황비호(黃飛虎)

은의 명가 출신으로 군세의 전권을 쥐고 있다. 용감하고 정의감이 강하며 의리에 강하다. 상당한 실력을 가지고 있으며 그 전투력은 어지간한 선인 이상이라고 한다.

봉신가를 주축으로 많은 인기를 얻고 있는 봉신연의. 중국의 고전을 적당히 각색하여, 가벼운 마음으로 볼 수 있으며, 캐릭터성이 미소녀보다 미소년 쪽에 치중되어 있어 많은 여성팬층을 확보하고 있기도 하다. 하지만 태공망이 아무리 좋아도 '태공망 웃흥~♡' 같은 것은 자제해 주길 바란다. 특히 남자분들은….

1화 태공망 봉신계획을 떠맡다.

기원전 11세기, 은 왕조의 시대. 황제 주왕은 절세의 미녀 달기를 황후로 맞이한 이래 얼빠진 사람처럼 되어 버린다. 사실 달기는 사심을 품은 선녀로, 그 술(術)로 황제를 조종하고 동료들을 왕궁으로 끌어들여 사치에 넘치는 생활을 보내고 있었던 것이다. 그런 인간계를 구하기 위해 선인과 도사들은 사악한 선인들을 봉인하기 위한 빅 프로젝트 봉신계획을 실행하게 된다. 그 실행자로서 원시천존에 의해 선택된 것이 곤륜산의 도사 태공망이다. 태공망은 싫다고 하지만 원시천존의 반협박에 못 이겨 어쩔 수 없기 달기를 봉인하기 위해 은의 도시 조가(朝歌)로 향하게 된다. 하지만 그런 태공망을 선인계에서도 최강이라 불리는 도사 신공표가 가로막는다.



▲ 달기의 등장으로 수도는 엉망이 되어 버린다



▲ 선인계에서 수행중인 태공망



▲ 일단은 리스트(?)를 받고…



▲ 정말로 태공망에게 맡겨도 괜찮을까요…?



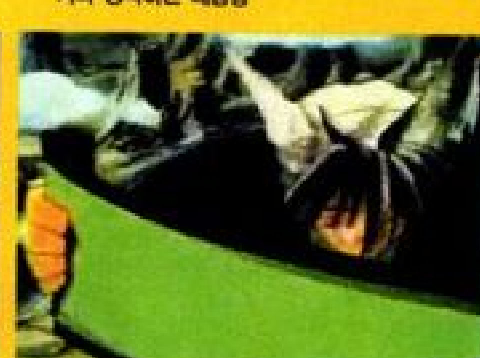
▲ 바로 수도로 날아가 달기만 처리하면 다 끝날 거라 생각하는 태공망



▲ 신공표의 등장!!…



▲ 얼빠진 주왕과 그를 조종하는 달기



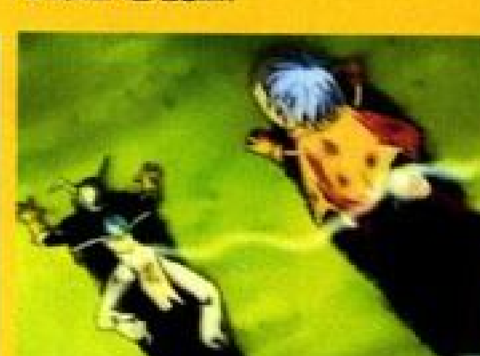
▲ 리스트 1번 신공표!!



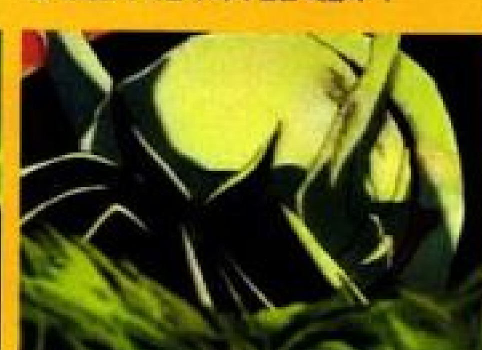
▲ 피래민지 아닌지 어디 한번 해볼까…?



▲ 신공표의 공격



▲ 아직… 살아 있군…



▲ 동료를 모으는 거야…





달기 (妲己)

자신의 아름다운 미모로 황제인 주왕을 현옥시켜 조정(朝政)을 황폐시키고 백성들에게 많은 세금을 물게 해 사치로운 생활을 즐기고 있다. 사람을 조종하는 유혹의 향기를 발산하며 현재 은의 실질적인 정권을 쥐고 있다.



문중(聞仲)

태공망에게 대항하는 은의 태사(太師). 선인계의 간섭을 그다지 좋게 생각하지 않는 점에서 태공망과 비슷한 면을 가지고 있다. 달기의 악행을 막으려 한다.



신공표 (申公豹)

실력으로는 3대선인을 능가하는 최강의 도사로 태공망의 라이벌. 하지만 태공망을 궁지에 몰아넣는가 하면, 반대로 그를 핀치에서 구해주기도 하는 등 아군인지 적군인지 알 수 없는 캐릭터.



흑점호 (黒点虎)

사불상과 마찬가지로 신공표가 타고 다니는 영수. 역시 공중을 날 수 있으며, 인간의 말을 사용한다.



주왕(紂王)

은왕조제(殷王朝第) 30대 황제. 원래는 백성들의 많은 지지를 받는 인자한 왕이었지만 달기를 후궁으로 들이고 나서 그녀에게 조종당하게 된다.



원시천존 (元始天尊)

선인계 곤륜산맥중본산보어궁(崑崙山脈總本山玉虚宮)의 동궁으로 3대선인 중 한사람. 봉신계획의 발안자로 곤륜맥선도(崑崙派仙道)의 총사이자 태공망의 스승.



희창(姬昌)

서기(西岐)와 서쪽의 제국을 통치하는 사대제후(四大諸侯)중 한사람. 백성들의 신망이 높고 은에 대하는 충성심도 강하지만 달기의 책략에 의해 7년간 유폐생활을 보내게 된다. 그 후 유폐생활에서 탈출하여 태공망을 군사로 맞이한다.

2화 태공망 최초의 봉신

달기는 사대제후(四大諸侯)를 조가로 불러들이고 거대한 연회를 열려고 한다. 그 초대장을 받은 서백후(西伯侯) 희창(姬昌)은 반대하는 아들 백읍고(伯邑考)를 남기고 혼자서 조가로 향한다. 한편 동료를 찾기 시작한 태공망과 사불상도 조가에 도착했지만 은의 수도라고 하기에는 너무나 황폐해진 광경을 보고 놀라게 된다. 그 때 요괴선인 진동(陳桐)이 이끄는 은의 대군대가 교외를 마을을 습격하려 하고 있었다. 그 사실은 안 태공망은 한발 앞서 그 마을로 향한다.



▲ 달기의 초대장…



▲ 뭔가 꺼림직 한데…



▲ 아들인 백읍고를 남기고 연회에는 희창 혼자서 참석하기로 한다



▲ 아들인 백읍고… 그놈 참 잘도 생겼다



▲ 이곳이… 은의 수도?



▲ 일단 배를 채우고…



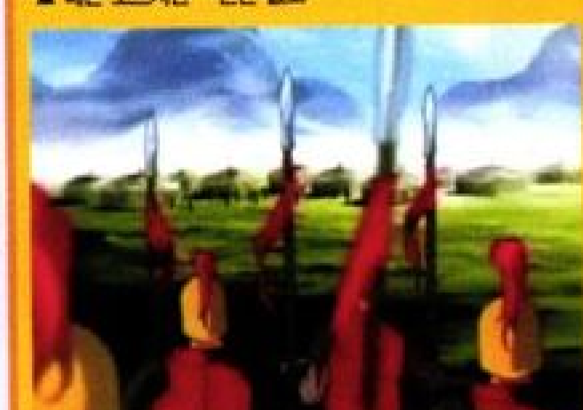
▲ 배는 고프지만… 돈은 없고…



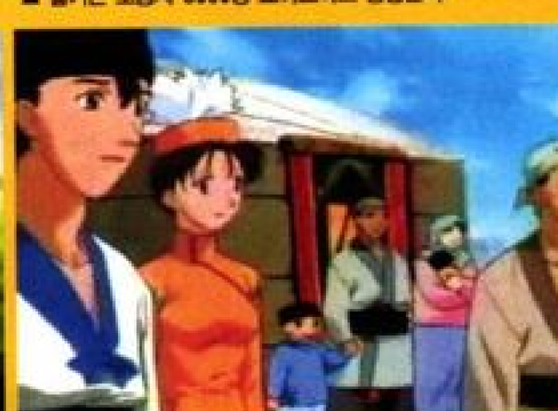
▲ 달기는 노동자 3000명 모아오라고 명령한다



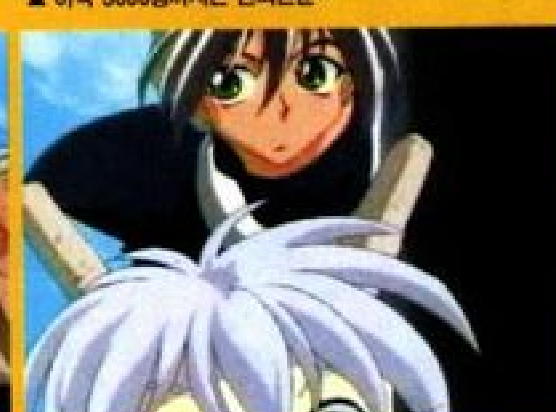
▲ 아직 3000명까지는 안되는군…



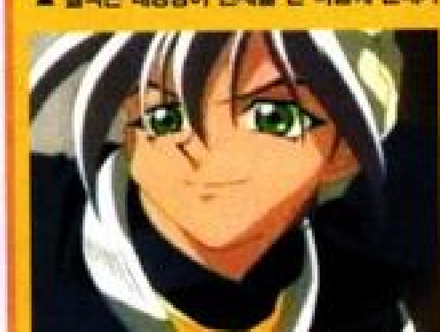
▲ 결국은 태공망이 신세를 진 마을에 군대가 들이닥친다



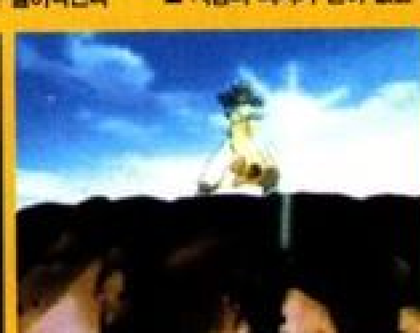
▲ 저항의 의지가 전혀 없는 민간인들…



▲ 일단은 상황을 보고



▲ 회심의 미소…



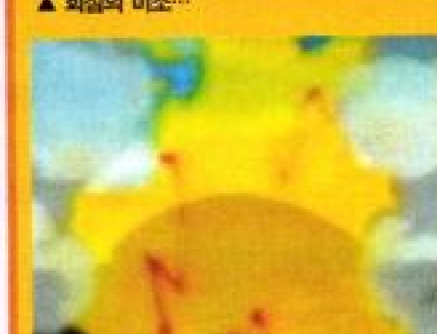
▲ 공격!!!



▲ 이놈이…



▲ 이렇게 변신해서 공격!



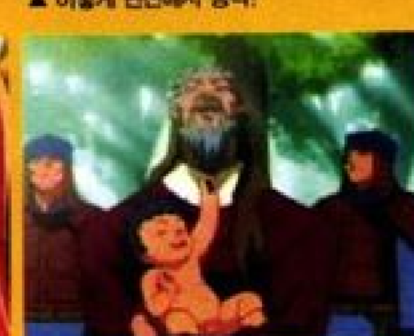
▲ 첫 번째 봉인 성공



▲ 달기 동생



▲ 이것도 달기 동생



▲ 희창은 우연히 아이를 줍고 뇌진자라 이름을 짓게 된다

ANIMATION 명작 스테이션

오랜만에 명작 스테이션이 부활했습니다. 이번달 타이틀은 유유백서로 이야기의 시작이 되는 1~2편만 소개하였습니다. 다음달에는 이 외에 최대한 게임과 연관성이 짙은 애니메이션을 선정해 다룰 예정이지만 혹시나 반응이 좋으면 후편이 계속 소개되어 나갈지도 모르겠습니다. 그럼 다음달을 기대해 주세요.

- 제작사: 스튜디오 피에로
- 러닝타임: 각 25분

유(幽) 유(遊) 백(白) 서(書)

우라메시 유스케



국내명 진진. 14세의 유유백서 주인공. 학교와 거리에서는 유명한 불량배지만 사실은 누구보다 다정한 마음을 가지고 있다. 싸움에는 천부적인 소질을 가지고 있지만 공부는 차마 14살의 중학생이라고는 생각하기 힘들 정도. 사고로 죽은 후 소생을 위한 시련을 받겠느냐는 포탄의 질문에 처음에는 거절하지만, 자신의 죽음을 진심으로 슬퍼해 주는 사람이 있다는 것을 알고 시련을 받기로 결심한다.

쿠와바라 카즈



국내명 마철반. 막가는 성격, 유스케보다 떨어지는 성적, 그리고 무엇보다 싸움에서는 무패의 신화가 유스케의 등장으로 철저히 깨지게 되어, 현재 유스케를 자기 멋대로 라이벌로 생각하고 있다. 유스케가 죽었을 때에는 아직 승부는 끝나지 않았다며 유스케의 집에 찾아와 소란을 피우기도 한다. 불량배이기는 하지만 정의감과 의리를 지닌 열혈 소년으로 약자와 여자에게는 절대로 손을 대지 않는다. 과연 유스케를 이길 수 있는 날은 올 것인가…?

유키무라 케이



국내명 아링. 유스케의 여자친구. 유스케에게는 잔소리만 해대지만 사실 유스케를 좋아하고 있다는 것은 누구나 알 수 있다. 의심할 줄 모르는 순진한 성격에 카즈마의 몸을 빌린 유스케를 단번에 알아보기도 하는 등…. 순애물에나 등장할 것 같은 캐릭터. 여자 캐릭터가 그렇게 많이 등장하지는 않지만 일단 유유백서의 히로인으로 다른 친구들은 무서워서 말도 못 붙이는 유스케와 동등하게 이야기할 수 있는 학교 내 몇 안되는 캐릭터.



유유백서 이야기

1990년 일본 소년 점프에 연재되어 압도적인 지지를 받았으며, 92년 TV판 애니메이션으로 제작되어, 일본에서는 십년에 한번 나오기도 힘든 경이적인 시청률을 기록하였다. 그 여파로 인해 극장용이 제작되어 역시 대호평을 받았으며, TV판 애니메이션은 112화로 완결되었고, 그 인기는 지금까지도 역대 애니메 그랑프리에 기록되어 있는 작품이다. 유유백서의 원작자인 토가시 요시히로는 이 작품으로 인해 업계에서 주목받는 만화가로 성장하게 되었다. 최근에는 헌터×헌터란 만화를 그리기 시작했으며, 이것도 애니메이션으로 제작되어 인기를 얻고 있다. 그 외 유명한 사실이라면 토가시 요시히로는 1999년 세일러문의 작가인 타케우치 나오코와 결혼하여 화제를 모았고, 최근 비공식적으로 타케우치 나오코와 토가시 요시히로 중 누가 더 돈을 많이 벌었냐는 것에 관심이 집중되고 있다. 유유백서도 그렇지만 세일러 문도 200편까지 제작될 정도로 인기를 모은 장편 애니메이션으로 타케우치 나오코가 조금 더 많이 벌었을 것이라는 억측만이 돌고 있지만 공식적인 발표는 없었다(솔직히 이런 거 공개하는 바보는 없다).

제 1화 1 죽어서 놀라다

나레이션: *우라메시 유스케, 14세, 이 이야기의 주인공이지만…, 느닷없이 죽어버린다.*

영체가 된 유스케는 쓰러져 있는 자신의 모습을 발견한다.

유스케: *뭐야…, 내가 쓰러져 있잖아*

구급 1: *아이는 무사합니다. 가볍게 긁힌 상처뿐입니다.*

구급대는 아이가 무사하다는 것을 확인하고 다음은 쓰러져 있는 유스케의 상태를 확인한다.

구급 2: *이건 안되겠는데… 자! 어서 구급차에*

유스케: *어이! 기다려! 기다리라고 하잖아! 아저씨! 난 여기에 있다고! 죽은 게 아니야!*

유스케는 구급차 대원에게 주먹을 날리지만 이미 유령이 된 유스케의 주먹은 그에게 닿지 않는다. 사태의 파악이 안되는 유스케는 다시 한번 상황을 정리해본다.

유스케: *이건 도대체 어떻게 된거지…, 냉정하게 생각해보자.*



내가 정말로 죽은 건가…?

(조금 전)

오랜만에 학교에 와 옥상에서 땡땡이를 치고 있는 유스케에게 케이코가 다가온다.

케이코: *역시 여기 있었어. 뭐야… 이런 곳에서 땡땡이나 치고 있고…*

유스케: *언제나 시끄럽게 구는군, 학급위원!*

케이코 : *뭐~ 시끄럽다니…, 이렇게 땡땡이치면 진급할 수 없을지도 몰라!! 휴…, 타케나카 선생님이 아까부터 부르고 계셔, 너 말이야 오랜만에 학교 와서는 금새 불려가기나 하고…, 또 이상한 짓 한 거지? 어쨌든 네가 가지 않으면 학급위원인 나까지 혼나니까…, 듣고 있어?*

유스케는 케이코의 말은 전혀 듣지 않고 그녀의 뒤로 돌아가 조용히 치마를 들춘다.



열심히 잔소리를 해대지만… 유스케는 전혀 듣고 있지 않다

유스케: *하얀색이구만…*

케이코: *바보! 죽어버려! 변태! 정말 옛날과 하나도 변하지 않았어…*

결국은 손해만 본채 옥상에서 내려오는 케이코를 친구 둘이 몰래 숨어서 기다리고 있었다.



휴… 그냥 죽여달라고 부탁을 해라…

친구1: *케이코 괜찮아?*

케이코: *왜 그런 곳에 있는거야?*

친구1: *하지만 우라메시군 무서운걸…*

친구2: *정말 아무렇지도 않게 잘도 얘기하네…*

친구1: *우라메시군과 함께 있으면 케이코의 평판까지 안좋아 져!*

케이코: *그렇지 않아… 확실히 천하고 야만스럽긴 하지만 별로 악의가 있는 것은 아니고…*

친구2: *하지만 요즘 굉장한 소문이 돌고 있어. 마을 사람 전체가 우라메시군을 노리고 있다던가…*

친구1: *말을 잘 못 걸면 2천명의 조직원 움직인다고 하는 소문도 있고…*

케이코: *농담 하지만…, 그럴리 없어. 그녀석 2천명은커녕 두 사람조차 움직일 수 없는 녀석이야…, 왜냐면 원래 친구가 없으니까…*

친구1: *하지만…*

친구2: *역시 무서워.*



학교내에서 유스케는 상당히 위험한 인물로 낙인찍혀 있는 것 같다

혼자서 투덜거리며 학교 밖으로 나가는 유스케를 타케나카 선생님이 잡는다. 유스케의 머리를 때려가며 설교를 하지만 유스케는 전혀 듣지 않고, '날 그냥 내버려둬요!' 라는 말을 남기며 도망가 버린다. 집으로 돌아오자 엄마인 아츠코가 막 일어나고 있었다.

아츠코: *학교는?*

유스케: *열 받아서 그냥 왔어.*

아츠코: *다닐 맘이 없으면 일찌감치 그만둬…, 등록금은 공짜가 아니야.*

유스케: *엄마까지 설교야? 적당히 해줘…*

아츠코: *잔소리 듣기 싫으면 일찌감치 자립하면 되잖아…*



학교에서 돌아온 아들에게 한 첫마디 '커피 끓여'

다시 밖으로 나온 유스케는 거리를 돌아다니다가 길가에서 공놀이를 하는 꼬마를 보고는 위험하다며 그답지 않게 열심히 설교를 퍼붓는다. 하지만 유스케가 간 후에도 그 꼬마는 계속 공놀이를 하고, 공이 차도로 나가자 꼬마는 공을 쫓아 차도로 달려나간다. 엄청난 속도로 한 대의 자가용이 달려오고, 그 순간 꼬마를 구하기 위해 몸을 날린 유스케…, 결국 꼬마는 구했지만 자신은 예정에도 없던 죽음을 맞이하게 된다. 여기까지 자신이 죽기 전 모든 생각을 정리한 유스케, 그의 앞에 영계 안내인 포탄이 등장한다. 대충 자신의 소개를 끝낸 후…



포탄 등장…, 히로인 케이코의 위기의식을 느끼게 해주는 캐릭터



유스케: *그런데 내가 구해준 꼬마는 어떻게 됐지? 다치진 않았어?*

포탄: *그럼 상태를 보러 갈까?*

그 꼬마가 실려간 병원으로 날아간 유스케, 다행히 그 꼬마는 가벼운 타박상을 입었을 뿐으로 뼈와 내장에는 전혀 이상이 없다고 의사와 얘기하는 것을 듣고 안심한다.



가벼운 타박상 뿐… 그 외에는 아무런 문제가 없다고 한다

유스케 : 다행이구나, 무사해서. 자…, 됐어…, 이제 미련은 없으니 지옥이든 어디든 데려가줘….

포탄: 착각하고 있는 거 아니야? 난 너를 데리러 온 게 아니야… 다시 살아나기 위한 시련을 받을지 아닐지 물으러 온 것 뿐이야….

유스케: 다시 살아나기 위한 시련? 무슨 말이지?

포탄: 사실은 네가 죽은 건 예정에 없었던 일이야…, 영계에서는 설마 네가 몸을 날려서까지 아이를 구해낼 줄은 염라대왕님도 생각치 못했는걸…, 아직 극락에도 지옥에도 네가 갈 곳은 없어.

유스케: 갈곳이 없다고? 어째서지…, 난 저 꼬마를 목숨을 걸고 구했다고…!

포탄: 음…, 충격받을 것 같아서 말 안하려고 했는데 저 아이 원래는 차에 치이지만 기적적으로 상처하나 없이 살아나게 되는 운명이야….

유스케: 상처하나 없이…?

포턴: 그래, 그래서 이런 말 하긴 뭐하지만…, 네가 죽은 것은 결국 아무런 의미가 없어. 후후…, 충격받은 거야? 하긴 그렇겠지…, 하지만 진정해…, 그 대신 다시 살아날 수 있는 기회를 준다고 하잖아…, 너는 다시 살아날 수 있는 시련을 받을 수 있어…, 너 같은 케이스는 100년에 한번 있을까 말까한 경우니….

유스케: 아니… 아니… 그냥 유령인 채로 있겠어…, 어차피 다시 살아난다고 해서 특별히 좋아질 건 없어…, 지금쯤 내가 죽어서 모두들 속시원해 하고 있을테고…, 엄마도 내가 없으면 좀더 제대로 된 생활을 할 수 있을테니….

유스케는 시련을 받지 않겠다고 하지만 포란은 집이라도 한번 가보고 천천히 생각해보라고 하며, 어디론가 가버린다. 집에 간 유스케… 그곳에는 자신의 예상과는 달리 슬퍼해 주는 아츠코와 케이코를 볼 수 있으며, 진심으로 마음을 써주는 타케나카 선생님도 볼 수 있었다. 그리고 다시 포탄이 찾아온다.





슬퍼하는 케이코



분노하는 카즈마



절망하는 어머니

포탄: 어때 결심했어?

유스케: 이봐 포탄…, 다시 살아나기 위한 시련이란 도대체 뭐야…?

포탄: 나도 몰라, 받을 거지…?

유스케: 응!

포탄: 좋아…, 따라와….

유스케: 이봐 어디로 가는거지?

포탄: 저 세상!

유스케: 저 세상?

포탄: 그래…, 다시 살아나기 위한 시련에 대해 설명해줄 그분이 있는 곳으로 가는 거야. 조용히 따라오기나 해.

나레이션: 등장하자 마자 죽어버린 유스케, 그는 살아나기 위한 시련을 받기로 했다…, 도대체 그것은 어떤 시련인 것인가…?



소생하기 위한 시련이라는 것을 받기 위해 유스케는 영계로 향한다

제 2화 2 영계의 염라대왕! 부활의 시련!●●●●●

염라대왕이 있는 엉계에 도착한 일행. 하지만 정작 모습을 들어낸 염라대왕은 유스케가 생각하던 것과는 전혀 다른 모습이었다. 유스케는 결국 웃음을 터트려 버린다.



이게… 염라대왕?

유스케: 하하하…, 포탄, 농담은 그만둬….

포탄: 바보! 내가 농담한다고 생각해?

유스케: (손가락으로 염라대왕을 가르키며)이런 꼬마가 염라대왕이라는 거야?

포탄: 삿대질하지마!

염라대왕: 정확하게 말하면 염라대왕의 대리인 염라대왕 주니어다. 이렇게 보여도 너보다 50배는 오래 살았으니 말투에 신경쓰도록 해라.

염라대왕은 시련이라며 하나의 알을 유스케에게 건내준다.

유스케: 무슨 알이지 이거?

염라대왕: 영계수라는 알이다. 특별한 관리는 필요없어. 언제나 가지고 있기만 하면 된다.

유스케: 어째서 이게 시련이지…?

염라대왕: 즉 영계수라는 것은 인간이 마음에서 내뿜는 에네르기를 먹고 성장한다. 그 에네르기를 내뿜는 인간에 다라 따라 영계수는 악마가 되기도 하고 천사가 되기도 하지. 만일 네가 사악한 에네르기를 계속 내뿜는다면 흉악한 괴물이 되어…, 알에서 깨어날 것이다. 그리고 그 에네르기의 원천인 너를 잡아먹을테고…, 그걸로 끝이다. 다시 살아나는 것은 불가능해.

그렇게 시련을 받기로 했지만 정작 살아났을 때 자신의 육체가 없다면 아무런 의미가 없다. 일단 자신이 반드시 되살아난다는 것을 누군가에게 전해야 한다.



이 알을 부화시키는 것이 유스케가 다시 살아나기 위한 시련

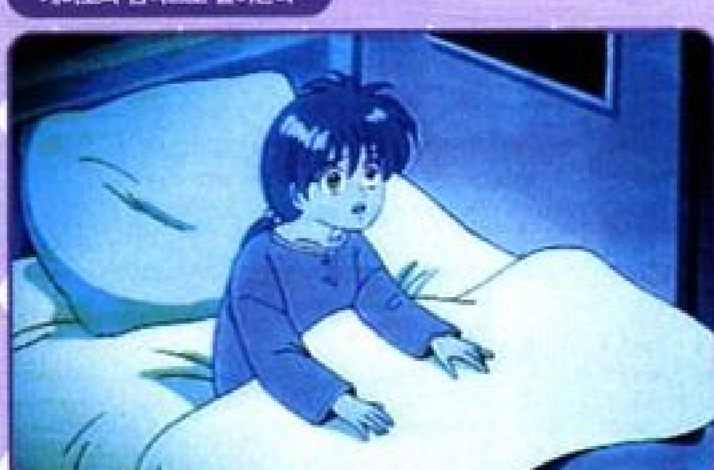
유스케: *하지만 어떻게 전하면 되지…? 유령이 보통 인간하고 이야기할 수 있는 방법이라도 있는거야?*

포탄: *꿈속으로 들어가면 돼…. 죽은 사람이 인간의 꿈속에 들어가 중요한 사실을 전하는 것은 알고 있겠지?*

그 말을 듣고 우선 집으로 날아가지만 유스케의 엄마인 아츠코는 술에 취해 제 정신이 아니라 포기하고 케이코의 꿈속으로 들어가 사실을 전하게 된다. 케이코는 꿈이 아니란 것을 알고 아츠코에게 전하러 가지만, 아들의 죽음 때문에 슬퍼하는 그녀에게 차마 꿈 이야기를 할 수는 없었다. 하지만 시간도 없는데 케이코가 다시 잠들 때까지 기다릴 수도 없는 일…. 결국 포탄의 최후의 수단을 쓰기로 한다.


이쪽은 술에 찌들어 있어 포기


케이코의 꿈속으로 들어간다


꿈이 나니었어…. 하지만 결국 아츠코에게는 아무런 말도 하지 못한다

포탄: *좋아. 유스케, 이렇게 되면 최후의 수단이야.*

유스케: *최후의 수단?*

포탄: *이번에는 말이지 누군가의 몸을 빌려 케이코에게 직접 전하는 거야.*

유스케: *과연…. 누군가의 몸을 빌려서 전하면 된다는 건가….*

포탄: *바로 그거야.*

유스케: *누구의 몸이라도 빌릴 수 있는거야?*

포탄: *아니, 빌릴 수 있는 몸은 정해져 있어. 네 주변에서 영기가 가장 강한 인간이어야만 해.*

유스케: *영기가 강한 인간? 누구지….*


전혀 이상한 장면이 아니다…


카즈마의 몸을 빌린다


하지만 불량배들이 차례로 시비를 걸어온다

영기가 강한 인간이라…. 의외로 카즈마가 강한 영기를 가지고 있다는 것을 알게 된다. 유스케는 할 수 없이 카즈마의 몸을 빌린다. 하지만 인간의 몸을 빌릴 수 있는 것은 단 1시간 뿐. 그 이상은 몸이 견뎌내질 못한다고 한다. 우선 케이코의 집으로 가지만 케이코는 외출중. 할 수 없이 케이코를 찾아다니지만 카즈마의 몸인지라 여기저기 불량배들이 시비를 걸어와서 계속해서 싸움에 말리게 된다. 결국 케이코의 친구들을 만나게 되지만 카즈마를 보자 모두들 도망가 버리고…. 남은 시간 10분. 마침내 케이코를 발견하기는 하지만 이런 모습으로 말을 걸어서 케이코가 믿어 줄 리가 없다.

유스케: *우…뭐라고 말을 걸면 되는거지? 이런 몸으로는 무슨 말을 해도 통하지 않을텐데…. 이젠 시간이 없어…. 한번에 나라는 것을 알 수 있는 방법은 없을까? 무슨 방법이…. 무슨…!!! 맞다!*

유스케는 평소에 하던 거와 같이 뒤에서 몰래 접근해 케이코를 뒤에서 끌어 앉는다.


이게 무슨짓이야!!

유스케: *누구게~!*

케이코: *(펀치를 날리면서) 이… 바보 유스케…!! 어라…. 사람을 잘못 봤어….*

유스케: *아니야…. 나야 나…. 유스케…. 역시 너한테 맞는 게 가장 아픈걸….*

케이코: *정말로 유스케야?*

유스케: *의심하지마…. 날 믿어…. 케이코 너만은….*

케이코: *믿고 안 믿고 간에 이런 바보 같은 짓 하는 거 유스케 밖에 없어…. 게다가…. 말투나 말할 때의 행동…. 지금까지 봐온 유스케인걸….*

유스케: *정신차리고 내말 똑똑히 들어.*

케이코: *하지만 어째서 그런 모습으로…*

유스케: *나도 이런 녀석 몸에 들어오고 싶지 않았어…. 우와! 이제 시간이 없어…. 난 곧 이 녀석의 몸에서 나가지 않으면 안돼…. 어쨌든 잘 들어! 확실히 말해두는데…. 난 반드시 돌아올 테니까 믿고 기다려 줘…. 그때까지 내 몸 소중히 보관해줘.*

케이코: *응 기다릴게. 계속 기다리고 있을게…*


이런 것도


이렇게 보이는 것이 사랑의 기적

카즈마의 몸에서 빠져나와 다시 유령으로 돌아간 후

유스케: *이번이야말로 괜찮을 거야…*

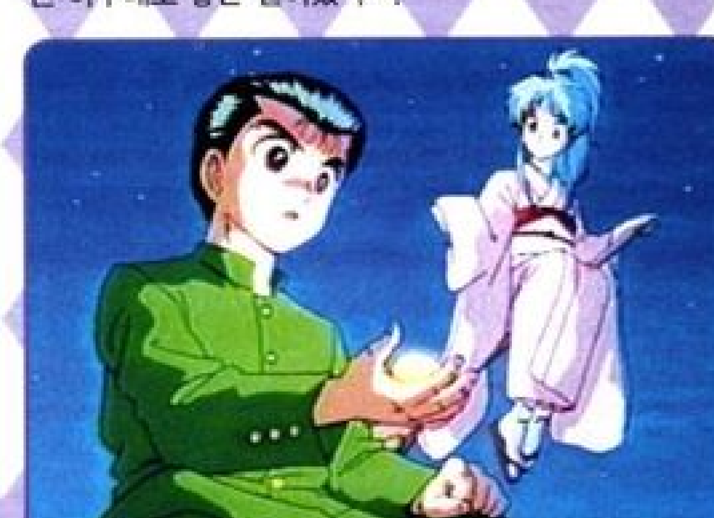
케이코는 바로 아츠코의 집으로 달려 간다.

케이코: *아츠코씨…. 좋은 소식이 있어요. 유스케가…. 유스케가~….*

아츠코: *유스케가…. 지금 … 지금 마지막으로 한방 날려버리려고 관을 열었더니… 유스케의 얼굴에 혈기가 돌고 있어…. 심장이 말이지…. 움직이고 있어…. 유스케가….*


일단 위기는 모면한다

무사히 자신의 몸을 지킬 수 있게 되고, 이제 남은 것은 시련을 극복하는 것뿐. 그 때 알이 빛나기 시작한다. 이건 아무래도 좋은 일이겠지…?


알이 빛나고 있다. 이것은 좋은 징조… 일까…?

오늘 난, 친구의 사랑을 훔쳤다… 동창회(同窓會)



N세대를 위한 감성 애니메이션
오늘 난, 친구의 사랑을 훔쳤다…
친구의 친구를 사랑했네!
일본 성인용 게임을 순정만화의 감성으로 만든 최신 인기 애니메이션 시선을 사로잡는 미소년, 미소녀 캐릭터와 예쁘고 섬세한 화면 연출한 남자와 세 여자의 흥미진진한 러브 파노라마
(필자왈: 데이지가 사람잡네…!)

글: 프리티 사미와 防塵의 특급 '프리티 防' 빅뱅 프로젝트 Vol. 2

■공급 세음 미디어
■장르 N세대를 위한 감성 애니메이션?

F&C(페어리 테일)의 인기 PC 게임 「동창회」. 새턴으로 「프랜즈」라는 제목으로 이식되었고 PS로도 여름 발매될 예정이다. 그러나 PC에서 새턴으로 이식되기 전 쓸만한 미소녀 게임은 모두 애니메이션으로 만들어 버리는 PINK PINEAPPLE에서 이 게임을 애니메이션화 한 적이 있었다. 그리고 얼마 전 이 애니메이션이 한글판으로 국내 정식 발매되었다.

핑크 파인애플은…?

▲ 멀쩡한 원작을 처절하게 망쳐놓기도 하지만 원작에 버금가는 작품을 만들어 내기도 하는 등 이래저래 유명한 핑크 파인애플. 로고가 의미심장하다

우선 원작 애니메이션의 제작사인 핑크 파인애플에 대해 간단히 설명하겠다. 알고 있다면 할 수 없지만 모르고 있는 사람은 평생 몰라도 되는 것으로 엘프의 동급생, 하급생, 취작, 유작, 이 세상 끝에서 사랑을 노래하는 소녀 유노, F&C의 캉캉바니, 피아캐럿 등 애니메이션 중 원작이 일본 18금 PC게임이었다면 전부 핑크 파인애플에서 손댔다고 할 수 있을 정도로 수많은 애니메이션을 제작하였으며, 일부 지지층 사이에서는 엘프의 제작사 로고에 버금갈 정도로 유명하다.

전체 스토리(국내판 종결 기준)

· 1편 재회 그리고 불꽃축제

타츠야는 슬럼프에 빠져 있던 중학교 시절 한 소녀에게 데이지꽃과 격려편지를 받는다. 데이지 덕분에 슬럼프에서 극복한 타츠야는 얼굴도 알지 못하는 그 소녀를 좋아하게 된다. 시간이 흘러 대학생이 된 그는 자신에게 데이지꽃을 주었던 그 소녀가 누구였는지 알기 위해 동창회에 참석하게 된다. 그리고 테니스부의 마돈나로 불리며 인기를 끌었던 미즈호도 짝사랑했던 타츠야를 만날 수 있다는 기대에 들떠 미도리와 함께 공원으로 향한다. 제각기 달라진 모습으로 다시 만나 반가움과 함께 옛 추억에 잠긴 이들 앞에 마코토가 나타난다. 학창시절에는 전혀 눈에 띄지 않았던 평범한 소녀가 모델이 되어 나타나자 모두들 놀라지만 그녀의 거만한 언행에 기분이 상한다. 잠시 후 마코토와 단 둘이 있게 된 타츠야는 그녀로부터 뜻밖의 고백을 듣게 된다. 그녀는 운동을 못하면서도 단지 그의 곁에 있고 싶어 테니스부에 들었고 늘 그를 지켜보면서 사랑을 키웠다는 것이다. 마코토의 고백을 듣고 마코토가 데이지 소녀라고 생각한 타츠야는 그녀와 한결 가까워진다(?). 그런 두 사람의 모습을 발견하고 말하지는 않았지만 타츠야를 좋아하던 아유는 충격을 받는다. 다음 날, 일행인 머물고 있는 콘도의 주인에게 저녁에 열리는 불꽃축제의



▲ 이 둘은 처음부터 호감도가 높은 상태로 등장(그림의 떡)

캐릭터의 이름을 알자

스토리부터 알아나가는 것이 순서이지만 그래도 한글판과 일본어판을 둘 중에 하나밖에 접해보지 못한 사람들을 위하여 양쪽 이름을 대조하여 보기로 하겠다(참고로 국내판 캐릭터들은 작품 내에서 성이 불리는 일이 없기 때문에 이름만 공개한다).

아오키 모모코-모향



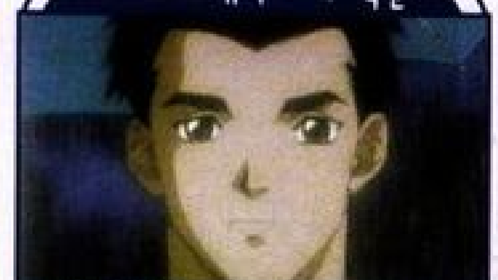
▲ 동창회의 무대가 되는 블루 포레스트의 주인장. 매일 밤 술판이 되는 자신의 콘도를 방관하고 있다

타키구치 요우스케-승빈



▲ 주인공의 친구 1. 하지만 비중은 높다. 날라리 락커

시라이시 류우스케-석준



▲ 주인공의 친구 2. 덩치 값은 하는 것 같다. 근육 바보

엔도 스스무-우진



▲ 하여튼 꼭 동창회에도 이런 놈이 하나씩 있어서 문제다. 안경잡이 왕재수

쿠라카케 후지오-지호



▲ 그나마 이름이 가장 덜 수정당한 캐릭터. 돈이 많아서 주체할 수 없는 것 같다. 돈 튀는 악질

쿠보 타츠야-테리



▲ 주인공. 미즈호와 아유, 그리고 그 외 캐릭터들의 동경의 대상이 되는 복 받은 캐릭터(전혀 납득할 수 없다)

마지막 순간에 키스하는 연인은 사랑이 이루어진다고 말을 듣고 미즈호는 작은 희망을 키우지만 축제는 퍼붓는 비로 인해 취소된다



▲ 몸이 약한 미즈호는 방에서 쉬고 있다



▲ 비가 와서 취소된 불꽃놀이

• 2편 거짓고백



▲ 여기까지는 마코토가 등장하지만 1편만큼의 비중은 가지고 있지 않다



▲ 애네들은 콜라 먹고 취하는 체질인가…?

불꽃축제 취소가 아쉬웠던 이들은 요스케의 제안으로 주말에 열린 불꽃놀이에 다시 모인다. 미즈호의 마음을 알고 있는 미도리의 배려로 두 사람만 남겨진 순간 두 사람은 축제 인파에 떠밀려 예기치 않게 포옹하게 되지만 미즈호가 다리를 다치면서 두 사람의 어색하면서도 좋은 시간을 지나가게 된다. 결국 다리를 다친 미즈호를 업고 가는 타츠야를 본 아유가 그녀를 치료해 주려 할 때 마코토가 나타나 타츠야를 포옹한다.

며칠 후 미즈호가 아유에게 상처를 치료해 줘 고맙다는 말과 함께 종이로 만든 데이지 꽃다발을 전해준다. 마침 마코토와 있었던 일을 사과하기 위해 아유를 찾아온 타츠야는 화장대 위에 놓인 데이지 꽃을 발견하고는 자신이 찾던 데이지 소녀는 마코토가 아님을 확인한다. 그 후 타츠야는 아유가 바로 데이지 소녀라고 확신하고 오랫동안 간직했던 얘기를 털어놓는다. 그 말을 들은 아유는 타츠야가 찾는 소녀가 미즈호라는 것을 알게 되지만 그를 진심으로 사랑하는 아유는 진실을 묻어 두기로 한다.



▲ 진실은 저 데이지에 묻어 두기로 한다

게임과 애니의 차이

일단 게임에서 동창회의 제목이 가지는 의미가 뭔가 의미심장하지 않는가? 그렇다. 이들은 동창을 오랜만에 만나는 것이라 서로들에게 막연한 기대감을 가지고 동창회로 향하는 것이다. 게다가 동창회 장소에서 보내는 시간들은 애니처럼 딱 이틀이 아니고 6박 7일의 대장정이다. 역사가 이루어지는 시간이란 말이다. 그러나 애니에서는 그러한 기본 설정을 완전히 무시. 처음에는 오랜만에 만나는 척 하면서(요우스케가 그렇게 이야기한다) 나중에 동네에서 매일 만나는 기현상을 보이고 있다. 어떻게 해석할 것이란 말인가….



▲ 분명 동창회에서 오랜만에 재회했을 텐데 이 후 당연하다는 듯이 만나고 있다(같은 동네 사나?)

또한 게임에서는 커플 관계도가 기본적으로 요우스케-미도리, 류우스케-카나코, 스스무-시즈카, 후지오-마코토로 이루어져 있다. 물론 1, 2, 4번은 잘 살아나 있지만 스스무의 경우는 그 존재 가치가 미미할 정도로 비중이 작고 요우스케가 시즈카에게 꼬리를 치는(그 반대인가?) 현상도 벌어져 가히 가관. 애니 자체가 뒷수습을 고려하고 만들지 않은 듯한 기분도 든다.



▲ 애네들은 또 러브러브…

그리고 게임과는 별 상관없는 이야기지만 2편에서(국내판에서는 1편 후반이 된다) 잠시 그림체가 달라진다. 제작사 측에서 무슨 일이 있었는지는 아무도 모르지만 아무래도 2편에서 어떤 사정으로 인하여 애니메이터가 잠시 바뀐 것 같다(아니면 여자한테 차였거나…).



◀ 국내판은 타이틀 위에 제목이 뜨지만…

▲ 일본판은 타이틀이 뜨고…

◀ 제목이 따로 뜬다(별로 의미는 없다)

일본판과 한국판의 차이



▲ 물론 이런 것은 전면적으로 삭제 및 수정되었다

일본판이 15금 애니메이션으로 제작된 것에 비하여 국내판은 녹색의 전체 이용가라는 표시가 붙어있다. 따라서 음주 등 18금 비슷한 신은 모두 삭제되어 있다. 지극히 당연하기 때문에 트집을 잡을 만한 거리는 절대로 되지 않는다. 하지만 1편 초반에 보면 파티를 여는 부분에서 카나코가 류우스케의 자랑을 하는 대목. 한국판에서는 화질이 조금 이상한 것을 볼 수 있다. 이유는 식탁 가운데의 술병을 가리기 위한 화면 처리였는데 그것이 눈에 뜨일 정도의 화질 차이를 초래했기 때문에 조금은 거슬린다. 이 모든 것을 대변해 주는 것이 러닝 타임으로 국내편은 그 기나긴 광고를 모두 포함해서 39분이라는 경이적인 러닝타임을 보여준다. 전체 시간으로 보면 일본판보다 20분 정도 짧다. 그 이유는 성인용과 일반용에서 오는 어쩔 수 없는 현상이라고 이해하면 그나마 맘 편할…지도 모른다.



▲ 원판에서는 이렇지만…



▲ 국내판에서는 이런식으로 수정하였다. 대학생이 술마시는 것도 죄…?

코바야카와 미즈호-미소



▲ 히로인이지만 애니메이션에서는 그 존재가 너무나 미미하다(히로인치고는). 픽하면 쓰러지는 여자

와카바야시 아유-유리



▲ 역시 히로인으로 등장 비중이 가장 크다. 가짜 데이지 소녀

아키야마 미도리-마리



▲ 역시 히로인의 친구… 라는 정도의 비중만큼만 등장한다. 가슴성인에 안경괴수

오가타 시즈카-진아



▲ 요우스케와 무슨 일이 있었던 것 같지만 국내판에서는 아무런 언급이 되지 않는다

카노 마코토-토야



▲ 1편에서 사고치는 아가씨. 하지만 1편 이후의 비중은 거의 없다고 봐도 좋을 정도

사에키 카나코-혜인



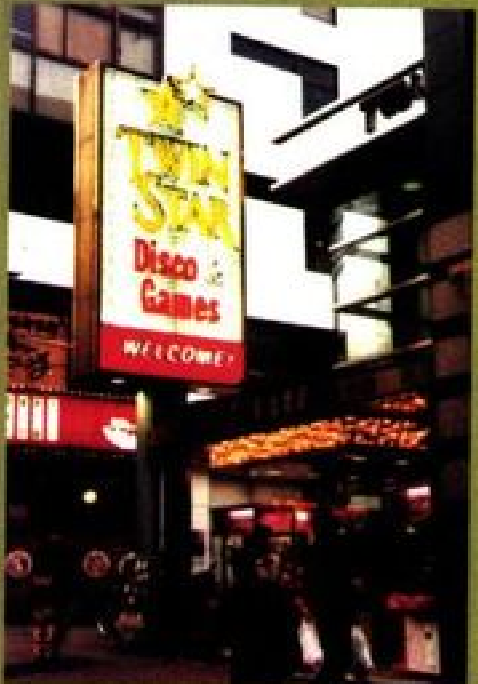
▲ 류우스케를 좋아하고 있다. 당연히 주인공인 타츠야에게는 아무런 관심이 없다(헷…)

코스파 밀레니엄

한달 걸러 한번씩은 개최하는 코스프레 행사.
이번달에도 어김없이 또다른 코스프레 행사가 개최되었다.
게임파워 3월호에 소개가 나갔던 코스파 밀레니엄의 두 번째 개최로,
많은 코스인들이 참가하여, 지난번과 마찬가지로 성황리에
개최되었다. 특히 이번 코스파 밀레니엄에서는 상당 수준의
전문 코스인이 대거 참가하여, 1회에 비해 한층 높은 수준의
코스프레를 선보였다.

장소는 트윈스타

이번 코스파 밀레니엄도 지난번과 마찬가지로 일본의 나이트클럽 트윈스타에서 3월 5일 개최되었다. 기본적인 사항은 지난번과 거의 같고, 달라진 점이라면 두 번째라 그런지 지난번보다 많은 코스인들이 참가하여, 1회보다 더욱 성황리에 마무리되었다. 또한 1회 때는 남자가 여자 캐릭터의 코스프레를 하는 일명 '엽기프레'가 대부분을 차지했는데, 이번에는 다행히도 남자들보다 여자 코스프레가 더 많은 비중을 차지하였다.



이곳이 트윈스타. 건물에 게임센터가 같이 있다. 일단은 나이트니 미성년자는 출입할 수 없다 ▶

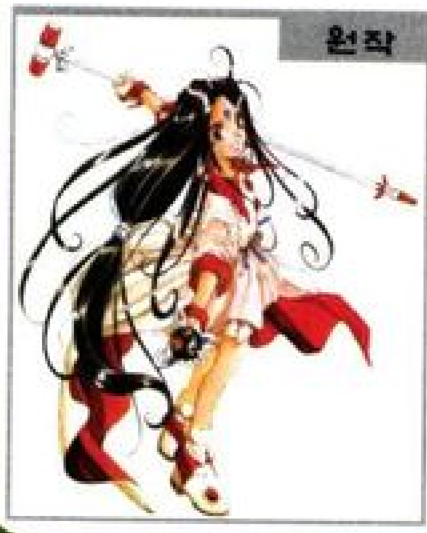
코스프레 갤러리

매달 코스프레 기사가 나갈 때마다 그 캐릭터가 누군지 모른다는 분이 많아 이번달에는 코스프레한 캐릭터의 원작과 캐릭터에 대해 간단한 설명을 덧붙여 놓았다.

아아! 여신님의 스쿨드

코믹월드 등 국내의 코스프레 행사에서도 간간이 찾아볼 수 있는 작품으로 대부분 베르단디와 세트로 나오는 적은 있지만 스쿨드 혼자서 코스프레 하고 나오는 것은 상당히 보기 드문 일이다.

원작



당연한 말이지만 귀엽다. 그게 특징이다

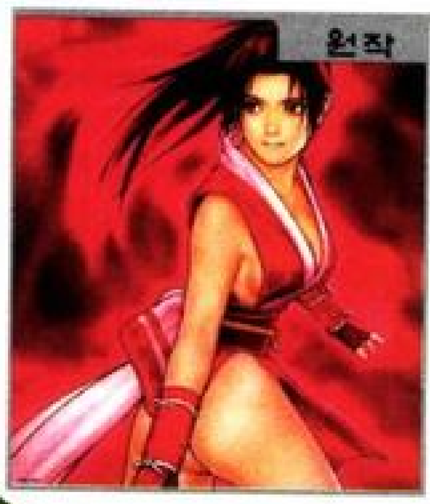


저 뿅망치와 머리의 무늬가 키포인트! 게다가 머리 스타일이 스쿨드를 잘 재현했다. 이 정도면 상당히 양호한편이지만… 왠지 너무 간단하다는 생각이 든다 ▶

더 킹 오브 파이터즈의 마이

국내에서도 가장 많이 볼 수 있는 소재로 개성넘치는 수십명의 캐릭터가 등장하는 만큼 자신에게 맞는 캐릭터를 선택하는 것은 어려운 일이 아니다. 그 중에서도 이오리, 쿄, 마이, 아테나 등의 비중 있는 캐릭터들의 코스가 가장 많다.

원작



이것이 마이…, 시리즈가 계속돼도 복장은 변하지 않는다



마이를 코스프레 한 것에 별로 거부감이 없고, 부채와 머리의 꼬랑지(?) 등 훌륭한 수준이다. 저 복장과 표정에서 코스프레 전문가의 연륜이 느껴진다 ▶

더 킹 오브 파이터즈의 이오리

역시 국내에서는 철권과 함께 상당한 아케이드 유저를 흡수한 격투액션 게임. 그 중에서 이오리는 여자보다 남자들에게 더욱 인기가 높다.

원작



국내에서는 절대적으로 인기를 얻고 있는 캐릭터, 삐딱한 성격과 카리스마가 철철 넘쳐흐르는 눈빛! 그리고 센스를 알 수 없는 복장 등…, 한때 빨간머리 신드롬을 낳기도 했다



일단 복장 자체는 그 동안 수십번은 더 봐왔고, 그렇게 어려운 구조도 아니기 때문에 누가 해도 비슷한 수준은 나온다. 나머지는 머리모양인데, 어설프다. 빨간색으로 염색한 것도 아니고 그렇다고 스타일이 비슷한 것도 아니다. 그냥 머리를 풀어헤치고 나온 것 뿐으로… 이오리에게 저런 표정은 어울리지 않는다 ▶

COSPA MILLENNIUM

COSPA MILLENNIUM

피아 캐럿에 잘 오셨습니다 2

게임의 원화가부터 동인으로 유명한 게임. 웨이트레스복이 유명하며, 일본에는 실제로 피아 캐럿이라는 패밀리 레스토랑이 있을 정도. 어디까지가 '코스프레'고, 어디까지가 웨이트레스인지 구분하기 힘들 때도 있다(참고로 피아 캐럿의 영업은 기간 한정이다).

원작



원작에서는 3개의 복장 중 하나를 선택할 수 있지만, 가장 대중적이면서도, 많은 게이머들이 좋아하는 것이 이 시녀 타입의 웨이트레스 복장이다



피아 캐럿의 코스프레라는 것은 알겠는데 도대체 어느 캐릭터의 코스프레인지 감을 잡을 수 없다 ▶

소울칼리버의 아이비

작년 가을부터 급격히 늘어나기 시작하여, 지금은 KOF에 버금갈 정도로 많은 사람들이 코스프레를 하고 있다. 그 중에서 특히 아이비가 가장 많은 비중을 차지한다.

원작



머리 스타일, 채찍, 복장 등 조금만 신경 써도 누구나 아이비라는 것을 쉽게 알 수 있을 정도로 개성적인 캐릭터다



다리가 조금 짧다는 것을 제외하면 그럭저럭 잘 재현하였다. 특히 머리를 염색한 것과, 머리스타일을 아이비와 거의 비슷하게 만들었고, 채찍은 어떻게 만들었는지 정말 잘 만들어 봤다. 참고로 이것은 2P복장이다 ▶

소울칼리버의 상파

역시 인기가 좋은 소울칼리버. 다른 캐릭터에 비해 코스프레하기가 조금 까다로운 상파를 코스프레하였다.

원작



복장에 따라 머리 스타일까지 변하는 것이 특징이다



복장의 색감도 좋고, 머리스타일도 좋고, 대체적으로 수준급의 코스프레다. 하지만 아이비에 비해 특징이 적은 캐릭터여서 그런지 한번에 봐서 상파라고 알아보기 힘들다는 것이 단점이라면 단점. 역시 2P복장이다 ▶

두근두근 메모리얼의 아사히나 유코

2가 발매되었지만 아직까지 많은 인기를 얻고 있는 「두근두근 메모리얼」. 국내에서도 가끔 코스프레하는 것을 볼 수 있으며, 아직 2보다는 1의 코스프레를 하는 사람이 더 많다. 특히 하복의 경우 가슴의 리본에 주의하지 않으면 아스카 120%와 혼동이 될 우려가 있다.

원작



머리를 묶었다. 잘 논다. 옆에 있으면 시끄럽다가 특징



머리 스타일은 나름대로 비슷하지만 중요한 것은 머리색이 검은색이라는 것! 머리색만 같았다면 더 좋았을 거라 생각이 든다. 또한 사복이 아닌 키라메키 고교의 하복을 코스프레했기 때문에 적당히 머리 스타일만 바꾸면두근두근 메모리얼에 나오는 대부분의 캐릭터를 코스프레할 수 있다는 메리트도 가지고 있다 ▶

선계전 봉신연의 달기

국내의 코스프레 중에서도 특히 많은 비중을 차지하는 「봉신연의」. 엔지 사쿠라와 함께 동인지로 만들기 좋은 소재를 가지고 있는 작품이다.

원작



원작에서는 눈빛이 약간 맛 가있다는 것과 복장이 예사롭지 않다는 점들이 특징. 달기를 코스프레하기 위해서는 첫번째 조건으로 머리가 길어야 한다. 복장만으로 달기라는 것을 알아볼 수 있을 정도로 개성적인 복장이 특징

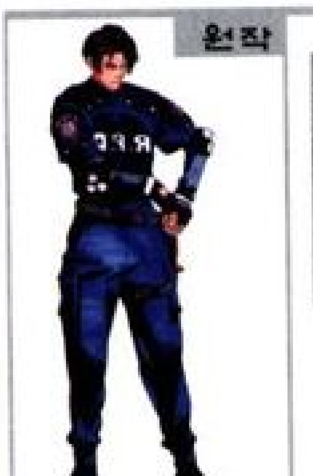


▲ 일단 머리모양은 이 정도면 무난. 다행이 가발 같은 것은 뒤집어쓰고 나온게 아니라 자신의 머리를 앓아서 만들고 온 것이다. 눈빛도 살짝 맛이 가있고, 복장도 잘 만들었고, 누가 봐도 달기라는 것을 알 수 있다

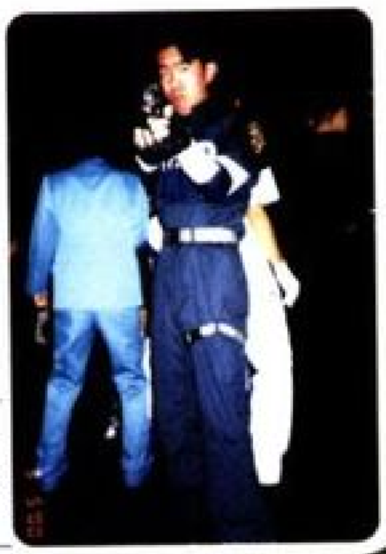
바이오해저드의 레온

말이 필요 없는 게임 바이오해저드. 모든 캐릭터 중 레온의 코스프레 비중이 가장 높으며, 그 다음으로 좀비의 코스프레 비중이 높은… 이상한 게임.

원작



레온이다. 머리 스타일도 평범하고, 복장도 경찰복을 입고 입기 때문에 코스프레 자체에 난관은 없다. 게다가 총도 모델건으로 하나 사면되니…, 정말 코스프레하기 간단한 캐릭터(다른 코스프레에 비교해서)



똑같다. 복장도, 총도, 포즈도, 머리스타일도. 다만 얼굴이 좀 삭았다는 것을 제외하면 정말 똑같이 재현했다 ▶

COSPA MILLENNIUM

마지막으로…

역시 일본이라는 생각이 든다. 코스프레의 수준만으로 보자면 국내도 전혀 떨어지지 않지만, 코스프레란 문화가 이렇게 자연스럽게 통용될 수 있다는 것이 일본과 국내의 큰 차이라고 생각된다. 이제 일본 문화가 개방되고, 좀더 제대로 된 게임시장이 먼저 형성된다면, 코스프레에 대한 인식도 조금은 바뀌지 않을까 싶다. 그리고 기회가 된다면 국내에서 열리는 코믹월드 같은 행사는 꼭 한번쯤 가보길 바란다. 아마 학교에서는 평생가도 안가르쳐 주는 것을 배울 수 있을 것이다.

열혈 애니넷



미키

안녕하세요, 사미님. 미키입니다. 우리 동아리 '180° 자유주의'의 이름이 바뀝니다. 인원도 대폭 물갈이하고요. 그러니까 2기 모집중이지요. 이름은 '맑은 눈동자'랍니다. 그냥 맑은 눈동자가 아니고 해석이 맑은 눈동자라네요. 원래 영어로 돼있는데 제가 쓰질 못해서…TT. 같이 보내드린 그림은 대운동회의 그림입니다. 예전에 그린건데 사미님한테 보내드릴게요. 고등학교에 올라오니 서클이나 동아리 활동이 많더군요. 하지만 제가 정말로 원하는 동아리는 없습니다. 만화 관련 동아리가 화동, E.L.F, 로트렉이 3개가 있습니다. 그 중 화동은 애니보는 부고 나머지 서클은 그리는 것 같습니다. 나머지 두 서클 중 로트렉이라는 서클에 들었는데 형들도 괜찮은 것 같고 따로 부실이 있어서 나쁘지는 않았습니다. 요즘 그림을 잘 못그리겠어요. 사미님께 보내드린 그림들도 오래전에 그린 것들입니다. 그동안 스타에 빠져서 그림을 못그려 Art에 대한 feel(?)을 잃어버렸습니다. --; 그럼 제 feel을 회복하기를 기원해 주세요. 그럼 32님, 몸조리(임신!?) 잘하시고 안녕히~.



저도 한 때는 친구와 함께 모 만화 동아리에 속해있던 적이 있습니다. 만화가 지망생이었던 제 친구는 뜨거운 의지로 열심히 했지만…. 당시 만화 도구를 처음 보던 전 그 동아리 회장의 애완견을 거꾸로 세워놓고 펜촉으로 고문(?)시키다가 걸려서 쫓겨났습니다. 왠지 어두운 과거 얘기를 써버렸네요. 그래도 전 후회하지 않습니다. 애완견을 펜촉으로 찌르면 괴로워한다는 것과 주인한테 걸리면 쫓겨난다는 것을 배웠으니까요…. 그래도 잉크를 쏟아서 그 애완견 털에 묻디긴 것은 아직 모를겁니다. 그런 이유로 전 고등학교 때는 아무런 서클도 들지 않았습니다. 그건 그렇고 학교 영어 시간에 딴짓 하셨군요. 맑은 동자는 영어로 'MALGUN NUNDONGJA'입니다.

PS 죄송합니다. 저도 영화시간에 졸았습니다.

J양

핫핫, 안녕하신지요, 첨입니다. 사미님. 전 그냥 그저 그런 소녀 J라고 합니다. 이 애니넷은 암만 봐도 애니 얘기는 안나오는 것 같은데 미소녀 얘기는 엄청 나오더군요…(사미님이니까 당연한 걸지도…). 훗훗! 저는 美少年(?)이랑 美少女 둘다 넘 ♡합니다. 흐음 여자로서 미소녀를 ♡한다는건… 좀 변태성향적인 구석(한마디로 레즈비언!!)도 적잖아 있겠지만 겜이나 마나에 나오는 소년, 소녀들을 ♡한다는건 이뻐서 좋아한다는 거지 별 다른 뜻은 없습니다. 다른 분들도 그런 의미로 '좋다'라는 말씀을 하시는 거겠죠?(아…아닌가… 헉… --;) 아앗, 이런 얘기가 넘 진지해져 버렸네요. 전 원래 안이런데…편지 같은 글만 쓰면 인간이 360° 변하게 되는군요. 우우 애니 얘길 하나도 못 그렇담 담에 제 편지를 기다리시길…. 애니 얘길 아주 잔~뜩 써놓고 그림도 보내드리죠. 호——호호호(앞에 호——를 길게 끌고 뒤에 호들을 빠르고 무한대로 할 수 있는 이 웃음소리는 얼굴 이쁘고 나이스 바디에 성격 드~러운(웃! 왠지 미란다 같애…)히로인의 라이벌 상대인… 미소녀들이 쓰는 전용 트레이드마크입니다. 즉 위에 써놓은 보기들의 답은… 바로 접니다……;
그… 그럼 안녕히 계… 계시길…

PS 담엔… 제 본성이 조금 드러날 것 같은 위기의 느낌이 옵니다. 우우… 꽥!

이번달 열혈 애니넷은 18금으로 묶어 밀봉 페이지로 나가야 할 것 같군요. 위험해요…. 온가족이 보는 게임파워에…. 이런 위험한 단어는…. J양님은 18금 인생을 살고 계신 것 같군요. 아무래도 앞길이 평탄지 만은 않을 것 같습니다. 그리고 다음에는 米少年, 米少女도 좋아해보세요. 그 놈들 느끼한게 참 때려주고 싶게 생겼습니다.

곽동희

사랑하는(?) 사미님께, 하이, 접니다. 곽○○ --; 사미님 말대로 낙방이더군요. 혹시 사미님이 장난친건 아닐까 싶어서 혹시나 하는 마음에 서점으로 달려갔건만…, 정말로 내 사연이 없더군요. TT 어쨌든… PS2가 나왔다고요. 가격이…120만원…… 이라 우리집 형편으로 PS2 사달라고 했다가 몰매 맞을까봐 말도 안했습니다.

- 중략 -

하지만 PS2보다 소중한 건 바로 절 낳아 길러주신 엄마와 아빠라는 걸 이제야 알았어요. 이렇게 사미님께 편지도 드릴 수 있고 친구들과 함께 놀면서 웃을 수 있다는게 저는 PS2보다 좋답니다. 잠시지만 겨우 자그마한 물건에 억메여서 부모님을 원망한 제가 너무 어리석었던 것 같아요. 제 꿈은 게임프로그래머에요. 언젠가 내가 멋진 게임을 만들어서 지금의 저 같은 아이들에게 선물해 주고 싶어요.

PS 저 15살이란 거 두 번째 말합니다.

PS 이름이 동희란 것도요.

PS 수고하세요….

제 말대로 라니…. 그리고 제가 장난? 낙방? 제가 알 수 없는 말을 하시는군요. 어디서 누굴 만나서 무슨 얘기를 나누셨는지 몰라도 저는 전혀 관계없습니다. 전 몰라요…. 누가 요즘 내 행세하고 다니나? 그리고 PS2 120만원…. 그 정도 가격이면 제 한달 월급과 중·고등학교 공사장 근처에서 한 이틀 잠복하고 있으면 살 수 있을 것 같기도 합니다. 미리 말해두지만 농담입니다. 실제로 이런 짓 하면 사회에서 미움받게 됩니다.

PS 좋겠네요. 이번달은 안낙방(?) 입니다.

신짱

할루우~ 사미님, 러브리♥신짱이에요, 이번달도 사미님이랑 놀고 싶어서어~♥ 신짱은 요번에 봉신연의 마나책 봤다아~. 럭키~♥ 태공망님이 요렇게 러브리♥한 줄은 몰랐어어~♥ 에에~ 봉신연의 애니 사구싶다아♥ 이번달부터 태공망님을 신짱의 러브레♥에 넣어드릴께요오~♥ 그치만 신짱은 신지군이랑 사오란군을 신짱의 러브리에서 제외시키진 않아요. 왜냐면 말이죠~ 신지군은 신짱이 받들어 모신지 2년정도 되고 샤오란군은 1년반 정도 되는데 에~ 에~ 것보다 중요한 건… 한번 러브린♥ 영원한 러브리♥ 걸랑요오~ 에~ 신짱은 숏커트한 미이양을 그리고 싶었지만 그림 실력이 마니 딸리기 때매 별 수 없이 극악 어빌리티인 어정쩡 아카리짱을 드릴께요오~♥ 오에~ 이제 빠빠~ 할 시간이야~ 사미니임~ 신짱이랑 담달에두 놀자아~♥ 약속! 손가락 걸고 도장 찍구 꽈악! 이제 그만 신짱이랑 빠빠이~

PS 봉신연의 애니 실어줘여~ 꼬옥!

PS2 멋지다! 마사루 봤당~ 에에~ 아이원츄!



그런 미끈하게 생긴 태공망보다는 뭔가 묵직해 보이는 희창이 더 멋있지 않나요? 연륜이 그대로 느껴지는 눈빛, 희창 선생이야말로 이 시대에 꼭 필요한 인물이 아닐까 합니다. 근데 쓰고 보니 왠지 위험한 내용이 되어버렸군요.

손태윤

- 전략 -

두 번째는 저번달의 그 발언에 대해 사과드리고 싶어서입니다. 저는 결코 사미님께 욕을 할려고 그런게 아니기 때문에 사미님께서 이해해 줄 줄 믿습니다. 그럼 본론으로 들어가 저는 요즘 두근두근 메모리얼 2의 미유키에게 빠져 있습니다. 커다란 눈동자에 긴생머리가 제 맘을 사로잡았습니다. 평소 저는 연애 시뮬레이션 쪽은 손도 안댔는데 미유키를 보고 난 후에 눈이 돌아가고 그 미유키를 보려고 두근두근 2를 구입했습니다. 뭐 사미님의 행동에 비하면 아무 것도 아니지만…. 그리고 두근두근 2에 관한 인터넷 사이트 좀 알려주세요. 특히 미유키에 관한 것…

그럼 이만 사미님 안녕!

사람 다 죽여놓고 '미안해! 안그러면 되잖아' 라고 해서 해결되는 문제가 아닙니다. 저는 그 편지를 보고 너무나 충격을 받은 나머지 3일간 식음을 전폐…하려는 친구에게 밥을 사줬으며, 너무나 심난한 나머지 요즘에는 밤에 잠도 잘옵니다. 게다가 뮤키는 그 충격으로 인해 도망간 후 지금 성공해서 잘먹고 잘살고 있답니다. 이제 곧 부자가 될 것 같다고 하는군요. 이 사태를 어떻게 수습하실거죠? 무심코 던진 돌에 지나가던 영희 엄마가 돌부리에 걸려 넘어진다는 사실을 잊으시면 안됩니다.

PS 아무 검색이나 잡고 대충 검색하다 보면 나옵니다(물론 일본 사이트에 해당하는 얘깁니다).

장용민

안녕하세요~ 사미님 용민입니다. 이제 봄이 돼서 날씨가 많이 풀렸네요. 요즘 전 개학을 해서 학교에 잘 다니고 있습니다. 집에서는 새벽까지 게임하고 학교에서는 잠을 자는 정말 고달픈 나날을 보내고 있습니다. 사미님은 회사생활 잘하시고 계신가요? 저는 사미님이 매우 부럽습니다. 사미님은 자신이 좋아하는 것과 관련된 직업을 가지셔서 좋으시겠습니다. 저도 제가 하고 싶은 일을 하면서 살아가고 싶어요. 한번밖에 못사는 인생인데 자기가 하고 싶은 일을 못하며 산다면 정말 불행할 것 같아요. 오늘 전 10번도 넘게 보았던 바람의 검심 추억편을 또 봤어요. 역시 언제 봐도 감동적이네요. 근데 너무 많이 보니 질리는군요. 사미님이 요즘 볼만한 애니 추천 좀 해주세요. 재미있는 걸루여~ 사미님이 추천해주시는 건 꼭 사볼게요. 그럼 몸 건강히 안녕히 계십시오.

정말로 날씨가 많이 풀렸습니다…. 예전에는 날씨가 묶여있어서 보기 안쓰러웠는데 풀리니 보기 좋군요. 허허… 역시 날씨와 오해는 풀리고 볼일입니다. 애니메이션은 사이킥 포스와 유유백서가 재미있습니다. 특히 사이킥 포스는 원작을 좋아하신다면 감동의 눈물을 흘리며 볼 수 있을 겁니다.

사코

- 사연전략 -

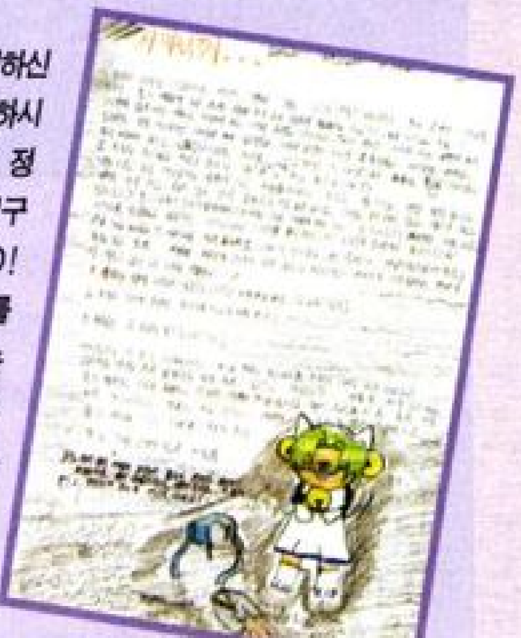
열혈 애니넷에서는 닉네임을 쓸 수 있더군요. 그래서 본명을 쓰는 것은 좀 부끄럽고, 닉네임을 쓰려고 하니 이해해 주세요. 닉네임은 (복잡해서 생략) 사코로 하겠습니다.

- 또 중략 -

제 나름대로는 사쿠라의 3대 철칙을 만들어서 지키고 있는데 그 내용은…

1. 사쿠라는 절대 그리지 않는다
(아까도 말씀드렸듯이 그림 실력 땜에)
2. 못봐도 하루에 한번은 사쿠라를 본다(녹화한 것)
3. 주제곡은 꼭 따라 부른다(^^)

이상입니다. 다른 건 다 괜찮지만 주제곡 문제는 부르다가 남의 시선을 의식해서…. 디지 캐럿 14화까지 봤습니다. 16화까지 있다고 하셨는데… 아무튼 재미있더군요. 같이 첨부된 그림은 목숨걸고 과감한 연출을 해봤습니다. 맘에 드시죠?



주위의 시선을 의식하신다면 아직 덜 좋아하시는 것입니다. 좀더 정진하세요! 저는 친구들과 있을 때 GO! GO! 웨이트레스를 풀코러스로 부르는 것은 물론이고 레리~즈를 외칠 때는 두손을 제대로 앞으로 내밉니다. 물론 이런 짓을 하면 자신은 의식하지 않더라도 주위의 따가운 시선을 느낄 수 있으며, 자신을 떠나가는 친구를 볼 수 있게 됩니다. 아무리 사쿠라의 등신대 피규어를 사 준다고 해도, 사쿠라는 당신을 좋아해 주지 않습니다. 그러니 더 늦기 전에 있는 거 전부 저한테 넘기세요. 제가 증거 자료로 평생 보관해 드리겠습니다.

윤미



저는 모 고등학교 1학년 재학중이며, 처음으로 GP에 편지보내는(!) 윤미라고 합니다. 사미님을 통해 많은 것을 배웠습니다. 로리콘이라던가 사미님도 그렇다는 것과 뭐 여러 가지를……;(중략) 아! 이번(이 아니라 작년에)에 동아리에 들었습니다. 모두 모두 잘그리는요 전 너무…. 제 친구랑 같이 들었는데 S.란(이거 맞나요? 알아보기가 힘들어서)이라고 무척 귀엽고 멋있게(?) 생겼습니다(잘 그리고…흑…). 중학교 마지막 방학에 pia라고 전시회가 있었습니다(코믹보다 못했다는 평). ACA랑 비슷(의 바의 반… 합니다만 우리 동아리만 왕따 같았습니다(넘어가고…)). 순전히 자리값이 싸서 참가했습니다. 음… 이번 여름 방학 때 또 한다는군요. (대충 하락하고) 이제 제가 할 일을 잘 일 밖에 없군요.

그럼 안녕히~.

회사에 우편물이 도착한 걸 확인할 때부터 중압감(!)이 넘치더군요. 자작인가요? 그건 그렇다 치고 마감을 일주일이나 넘기셨습니다. 하지만 다행(?)인 것은 전 마감을 8일이나 넘겨버렸습니다. 덕분에 책에 실을 수 있게 되었군요. 모두 제 나태한 정신에 감사하십시오. 흠… 각설하고, 역시 18금이군요. 위험합니다. 정말로…. 그리고 다 좋은데… '사미님도 그렇다는 것과' 라는 부분! 뭐가 그렇다는 거죠? 전 건전합니다. 믿기 힘드시겠지만 그것이 진실입니다.

PS 저는 거짓말을 하면 '오타' 를 내는 버릇이 있습니다.

PS 인덱스 고마워요 잘 쓸게요.

이춘근

안녕하세요. 그동안 잘 지내셨는지요. 드디어 제거 컴퓨터를 샀습니다. 여러 가지 애니를 구입했죠(하하…). 제가 미소녀 게임, 사쿠라 오염도를 측정했는데 82.15% 100.75%이더군요. 그리고 결과가 다른데 일본어를 모르는 저한테 취약이니 가르쳐 줘요(사쿠라) 또 한가지, 제가 계속 애니 코너를 지켜보면서 생각한게 있는데 혹시 이 코너 防塵님과 같이 경영하는 거 아니에요? 할말은 여기까지 그럼.

PS 다음 코믹월드는 언제해요?(지난번에 못가서 한 맺힌 한 독자가…)

얼마전 모 건전 인터넷 사이트에서 설문 조사를 한 적이 있는데… PC를 사서 가장 먼저 한 것이 무어냐는 질문에…. 동급생을 플레이했다는 대답이 압도적으로 많았습니다. 근데 그 사이트가 일본의 동급생 팬 사이트… 였다는 것이 문제이긴 하지만 결과가 중요하지 왜 그런 결과가 나왔는지는 중요하지 않습니다. 그리고 이게 무슨 Pia 캐럿입니까? 경영을 하게…?

PS 코믹월드는 4월 1일부터 무려 이틀간 개최됩니다.

그럼 이만... 총총(銃銃)



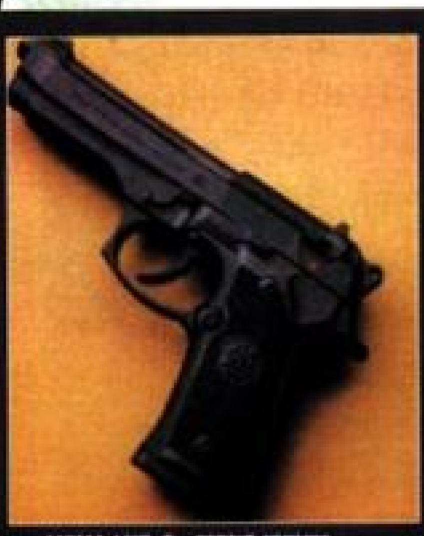
제아무리 오락속의 설정이 뛰어나도 그건 어디까지나 현실을 기반으로 이루어진 상상력이다. 그렇기에 판타지의 세계에서는 동서고금을 막론한 모든 신들과 전설 속의 주인공들이 등장하고 배경은 12~16C 중세의 유럽을 떠올려야 한다. 결국 인간의 상상력의 한계는 과거와 현재, 그리고 현재에서 생각할 수 있는 미래 이상의 상상력 밖에는 표현할 수 없다. 아니, 상상은 할 수 있어도 그것을 완벽하게 표현하는 데엔 미숙하다. 결국 우리가 접하는 모든 오락을 비롯한 픽션들은 모두 현실에다 상상력을 가미한 것이다. 그 중에는 최대한 상상력의 범위를 확장하여 보여주려는 게임도 있고 반대로 최대한 현실처럼 보이게 하려는 게임도 있다. 리얼리티에서 오는 재미. 그것을 위한 방법 중 하나는 실존하는 것들을 최대한 상상력을 가미시키지 않고 보여주는 것이다. 우리가 흔히 접할 수 있는 레이싱 게임이나 비행 시뮬레이션 게임 등이 그런 것이다. 현대를 배경으로 하는 총부림 게임들도 예외는 아니다. 물론 대부분의 게임들이 게임의 재미를 위해 어느 정도 현실성을 배제하긴 했지만 철저한 고증을 통해 실존병기를 소화해 놓은 게임들이 많다. 이제는 게임도 점점 전문화 되어가고 있는 시대다. 그렇다고 게임을 위해 전문가가 될 수는 없는 노릇. 하지만 모르고 즐기는 것과 알고 즐기는 것에는 명백한 차이가 있다. 조금만 알고 하면 게임은 3,000만배 재밌어진다. 이제 조금만 알아보자.

글:코스가이

권총

• 나만큼 인기 있는 총도 없을걸?

베레타 M-92F


▲ 이것이 실제 총. 지겹게 봤다고?

웬만한 문화생활을 영위하는 사람 치고 이 총 모르는 사람은 없을 것이다. 숱하게 많은 게임과 영화, 만화에서 등장했으며 무엇보다도 이 총은 현재 미군의 제식 권총으로 그 성능을 널리 알렸으니 말이다. 이탈리아의 총기 제조회사 '피에트로 베레타'에서 만들었으며 일면 강해 보이면서도 부드러운 디자인으로 80년대 후반 영화에 자주 등장하여 폭발적인 인기를 얻었고 이후 그 인기는 게임으로도 이어져 현대병기를 다룬 게임이라면 웬만한 게임에는 다 나와봤다. 첫 등장이라고 단언할 순 없지만 초창기의 게임에 등장하여 강한 인상을 남긴 게임으로는 1986년에 만들어진 「메탈기어」가 아닐까 생각한다. 주인공 솔리드 스네이크가 가장 먼저 얻을 수 있는 무기로 정확한 명칭과 외양으로 표현되었다. 1970년대에 만들어지기 시작한 M-92가 이 베레타 M-92F의 시초로 당시로선 가장 안전한 DA(더블 액션) 자동권총으로 15발이라는 혁신적인 장탄 수, 높은 신뢰성과 안전성 때문에 군용, 경찰용으로 높은 인기를 끌었다. 그 이후 여러 차례 단점을 개량하여 M92-S, M92-SB 등이 나왔고 둘 다 미군의 새로운 제식 권총 채용테스트를 통과했고 당당히 미군 제식 권총으로 채용되었다. 그리고 다시 몇 가지 단점들을 개량한 M-92F가 M-9이라는 이름으로 미군에 납품되었고 곧 전세계적으로 날개 돋친 듯 팔려나가게 되었다. M-92F는 발사시 반동이 적어 연발 사격이 용이하며 복잡한 구조에 비해 고장이 거의 고장이 없다시피 하며 오발사고0에 가까운 안전장치 덕분에 현재 세계에서 가장 많이 팔리는 총 중 하나가 되었다. 게임 속에서의 M-92F도 이런 현실적인 부분들이 많이 반영되어 손쉽게 구할 수 있으면서도 어느 정도의 성능을 보장하는 확실한 핸드건으로 자리매김을 했다.


▶ 주로 여자가 드는군!

• M-92F의 자리를 넘본다.

베레타 M-93R

요사이 게임계에 뜨고있는 핸드건. 사실상 이 총은 핸드건으로도 SMG(Sub Machine Gun)으로도 분류할 수 있다. 언뜻 보기에는 핸드건처럼 보이나 특이하게도 3점사가 가능하며 SMG로서의 기능을 충분히 수행할 수 있게끔 고안된 장치들이 많다. 방아쇠 앞부분의 접철식 손잡이는 3점사 때의 반동을 억제하기 위해 펼쳐서 양손으로 잡게 되어 있으며 역시나 접철식 개머리판을 장착하여 사격할 때 더욱 안정적인 사격을 할 수 있게 된다. 게다가 15발짜리 탄창 만으로는 SMG의 역할을 다하기 힘든지라 20발짜리 탄창을 표준형으로 채용했다. 단발사격으로도, SMG로써도 쓸 수 있는 다양성 때문에 베레타의 고향 이탈리아에서는 많은 특수부대와 특수경찰들이 애용하고 있다. 게임 속에서도 자주 등장하며 그 독특한 모양 때문에 쉽게 기억할 수 있다. 그러나 M-93R의 성능을 제대로 표현한 게임은 여태껏 접한 적이 없고 주로 주인공이 쓰기보다는 조연급 캐릭터나 전시용으로 등장하는 사례가 많았다. 하지만 확실히 M-93R은 그 출현빈도 수가 점점 높아지고 있다.


▲ M93-R, M92-F에 비해 탄창이 훨씬 길다


▲ 「바이오 해저드」는 M92-F, 3은 M93-R이다

• 영화는 베레타만 띄운 게 아니었다

S&W 44마그넘 M29

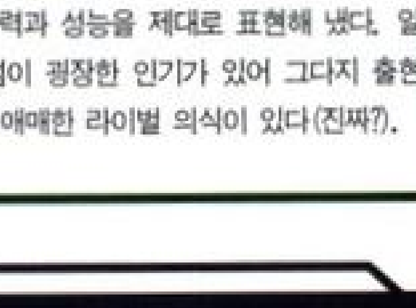
영화 좀 봤다는 사람치고 '클린트 이스트 우드' 모르는 사람이 있을까? 그는 1964년 「황야의 무법자」에 등장한 이후 6, 70년대의 최고 스타로 지금까지 감독으로서, 연기자로서 활발히 활동하고 있다. 그런 그가 1971년에 찍으면서 시작된 영화 「더티 하리」시리즈, 깡패보다 더 깡패같은 형사, '하리 칼라한'. 그가 쓰는 총은 세상에서 가장 강력하다는 총(당시로서는 최강이었다)인 S&W 44마그넘 M29였다. 그는 영화에서 이 총을 빼들며 이렇게 자랑한다… "내 총은 세상에서 가장 강력한 44마그넘인데 이걸로 쏘면 네 머리가 날아가나 안 날아가나 내기해 볼까?" 당시 최고의 인기를 구가하던 클린트 이스트 우드는 영화 속에서 이렇게 총을 공공연히 선전했고 이 총은 곧 폭발적인 인기를 누리게 되었다. 지금의 베레타 M92-F 붐과는 비교할 바가 안 된다. 이 총은 1950년대에 이미 만들어지기 시작했고 살상용의 목적으로 쓰기보다는 사냥꾼들의 호신용으로 쓰였었다. 미국이란 나라가 워낙 산도 깊고 험한 동물이 많이 살다보니 웬만한 총으로는 죽일 수 없었고 이를 위해 세계에서 가장 강한 총탄인 44마그넘(어디까지나 당시의 얘기다) 총탄을 쏠 수 있는 권총이 필요하게 되었다. 하지만 자동권총 방식으로 제작하기엔 무리가 있다는 문제가 있어 결국 리볼버 방식으로 나왔으며 총탄이 총탄인 만큼 엄청난 반동과 거대한 총 크기를 감수해야 했다. 이런 단점들로 인해 영화 덕을 보기 전까진 사냥꾼들이나 사격인들 사이에서만 인기가 있었지 그다지 대중적이진 못했지만 더티 하리는 그 상황을 단숨에 뒤집어 버렸다. 이후 이 총은 곳곳에서 얼굴을 비쳤다. 영화뿐 아니라 웬만한 만화나 게임 속에도 등장하여 이름을 드날렸다. 물론 모양만 44마그넘 M29인 경우도 많았지만 어느 정도 현실적인 고증을 거친 게임들 에선 그 위력과 성능을 제대로 표현해 냈다. 일본에서는 모 만화의 영향인지 콜트사의 파이슨 357마그넘이 굉장한 인기가 있어 그다지 출현 빈도 수가 높지 않은 리볼버 총기의 캐스팅에 두 총 간의 애매한 라이벌 의식이 있다(진짜?).

글록 17

▼ 「바이오해저드 코드 베로니카」



요사이 게임을 하다보면 가장 많이 접하게 되는 총 중 하나다. 실제 총 자체가 워낙 특색이 있다보니 대중매체에서 다루지 않을 수 없었을 것이다. 세계 최초의 플라스틱 부품 권총으로 한때 항공기 테러범들의 주무기로 되며 '하이잭 스페셜(Highjack Special)'라고 불리기도 하였다. 글록사(社)는 1982년 오스트리아 군대가 9mm 파라블럼 탄을 쓰는 새로운 제식 권총을 필요로 하자 석 달만에 시험품인 글록 17을 만들어 테스트에 보냈다고 한다. 그리고 글록 17은 당당히 테스트에 합격하게 됐고 정식으로 오스트리아 정부는 글록 17을 오스트리아 군의 제식 권총으로 채용하였다. 그 후, 몇 가지 사소한 개량을 거쳐 미국시장으로 진출한 글록 17은 인기리에 팔리기 시작했고 글록사(社)는 미국인들의 취향에 맞춰 계속 개량형을 내놓아 글록 17에서 시작한 글록은 현재 글록 35까지 나와 있다(모두 번호에 따라 차이가 있다. 크기가 줄었다던가, 사용 탄이 다르다던가… 엄청난 장삿속이 아닐 수 없다). 글록이 이렇게 인기가 좋은 이유는 우선 안정성에 있다. 방아쇠에 달려있는 안전장치, 공이치기에 달려있는 안전장치, 땅에 떨어뜨렸을 때를 대비한 충격 안전장치 등, 세 가지 안전장치에 의한 오발사고 발생률을 거의 0%로 끌어내렸다. 또 하나의 이유는 바로 간편함. 글록은 다른 권총들에 비해 내부부품은 거의 절반수준인 34개의 부품들로 이루어졌다. 게다가 어떤 취향이라도 만족시키는 엄청난 수의 개량형들이 글록을 민간시장에서 가장 인기 있는 권총으로 만들었다(특히 FBI는 글록을 상당히 애용하는 것으로 알려졌다). 게임 속의 글록은 베레타 M92-F나 9mm파라블럼 탄을 쓰는 다른 총들과 비슷한 성능의 총으로 나온다. 그 모습이나 성능은 거의 완벽하게 고증된 모습이다. 게임 속에서 베레타와 함께 가장 많이 등장하는 총이기도 하다.

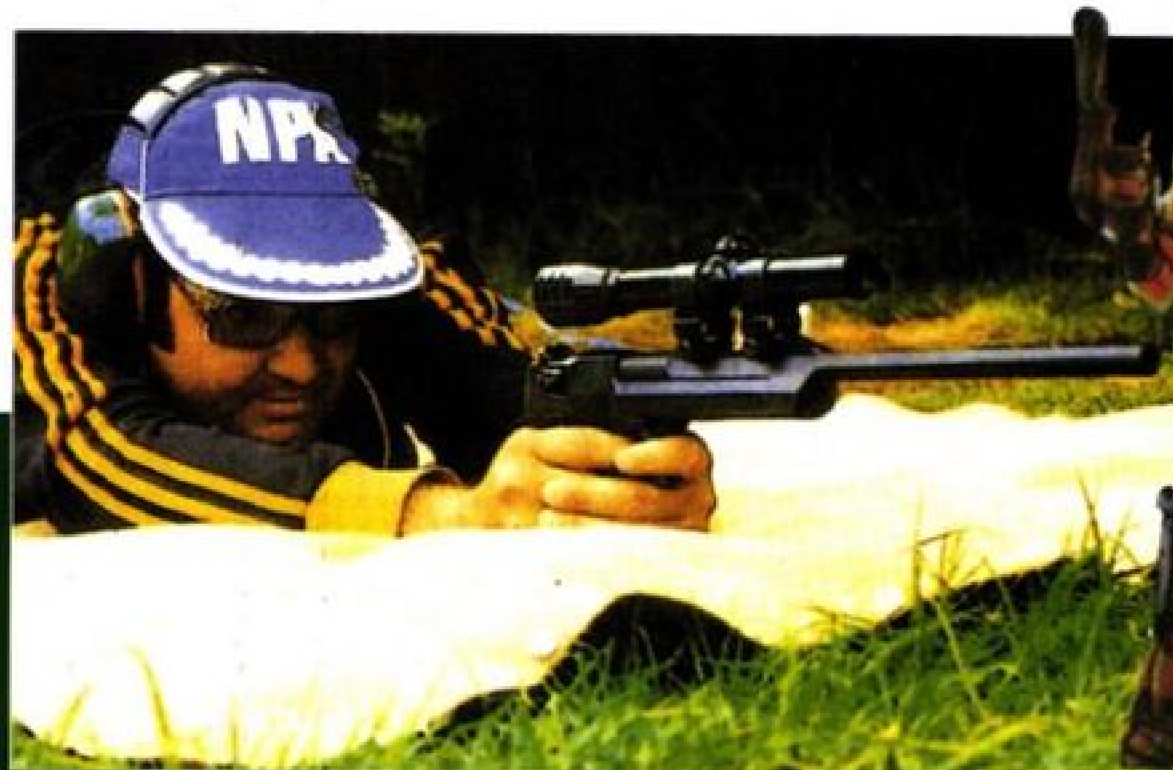

▲ 「바이오해저드 건 서바이버」

• 내 손안의 작은 대포

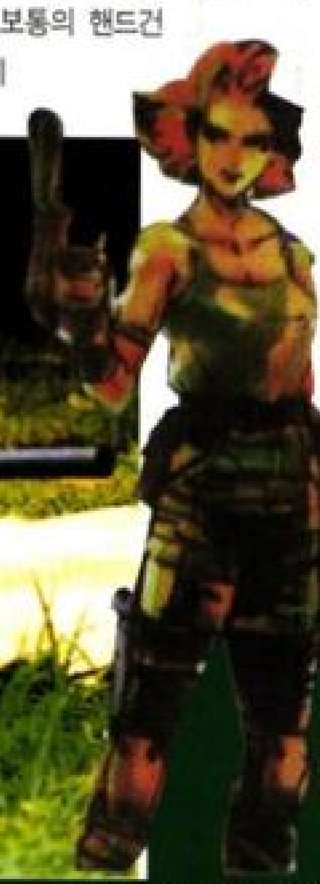
데저트 이글


▲ 게임 속의 반동은 연출이 아니다

현존하는 핸드건 중 가장 강력한 파워를 자랑하며 그 파워와 크기(길이 26cm에 무게는 1.75kg이나 나간다. 대부분의 자동권총이 길이는 20cm, 무게는 1kg안팎인데 비하면 정말 압도적이다)에서 다른 핸드건들을 압도하는 사막의 독수리. '핸드 캐논', '코뿔소 잡는 권총' 등등 무시무시한 별명이 붙어있는 권총. 그 강력한 위력과 터프한 디자인. 자동권총에서도 손쉽게 매그넘 탄(기존의 총탄에 탄피를 늘리거나 화약의 양을 늘려 위력을 증가시키는 것 정도로 이해하자)을 쏠 수 있다는 장점으로 인해 비싼 가격에도 불구하고 높은 인기를 얻고있다. 역시나 베레타처럼 잦은 영화출현으로 대중적인 인기를 얻게 되었고 다시 각종 게임으로 등장하게 되었다. 데저트 이글만의 특징이라면 역시 일반 핸드건과는 다른 357, 44 매그넘 탄을 쓰고 핸드건에서는 성공작을 찾아보기 힘든 가스압 작동원리를 성공적으로 이용했다는 것이다(대부분의 가스압 작동식은 M16, AK 같은 소총에서 쓰이는 작동방식이다. 보통의 핸드건이라면 쇼트 리코일 방식이 일반적). 스웨덴의 '하스크 바르나'라는 회사에서 이글이란 이름으로 1983년에 내놓은 가스압 작동방식의 이 괴물은 그러나 하스크 바르나가 재정난에 허덕이게 되자 기초설계를 이스라엘의 IMI(Israeli Military Industry)에 팔았고 IMI에선 이를 개량하여 오늘날의 데저트 이글을 만들어 냈다. 이후 그 독특한 특성 때문에 어느 단체에서도 정식으로 채용하진 않았지만 강력한 파워와 외양으로 영화에 자주 등장하기 시작했고 곧 민간 시장에서 높은 인기를 누리게 되었다. 게임 속에서도 예외는 아니었다. 특히 바이오해저드 시리즈를 통해 이글 50AE(앞의 숫자는 구경을 뜻하고 AE는 Action Express의 약자이다)는 그야말로 슈퍼스타가 되었다. 원래 세계에서 가장 강한 권총이며 세계에서 두 번째로 강한 총탄을 쏘는 만큼 그 위력은 실로 엄청난 것이고 게임 상에서도 그 위력은 충분히 잘 표현되었다. 다만 한가지 아쉬운 점이 있다면 데저트 이글의 총신은 아무리 늘려도 파워는 전혀 늘어나지 않는다는 점이다. 단, 명중률은 확실하게 높아진다. 현실에서든 게임 속에서든 앞으로 데저트 이글을 능가할만한 권총은 이 제 다시 나오기 힘들 것이다.



▲ 총신을 이렇게 늘려도 파워는 늘지 않는다

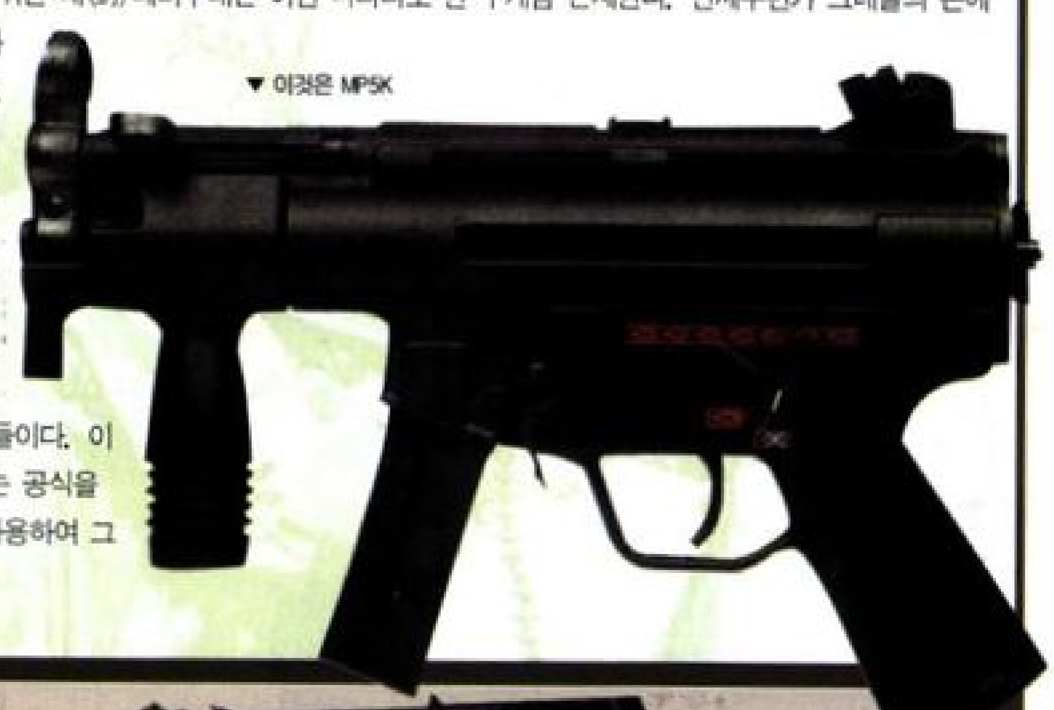

▲ 분명히 여자도 이런걸 쏠 수 있다

머신건

• 머신건하면 이것밖에 안 떠오른다

MP5와 그의 형제들

간혹 TV에서 생방송으로 보여주는 테러진압 장면을 본적이 있는가? 점점 흉폭해지는 국제범죄와 테러. 그를 위한 대(對)테러부대는 어떤 나라라도 한 두개쯤 존재한다. 언제부턴가 그네들의 손에는 당연하다는 듯이 MP5가 들려지기 시작했고 곧 MP5는 전세계 모든 나라에서 사용하게 되었다(심지어 우리 나라도 채용했다). 군사적인 목적이 아닌 주로 도심에서 일어나는 테러를 해결하기 위해선 유효 사거리가 짧더라도 높은 명중률과 신뢰성, 연사력 등등이 뒷받침되어야 한다. MP5는 이 모든 조건을 훌륭하게 만족시키며 우지, 잉그람 등을 퇴장시키고 '완벽한' SMG(Sub Machine Gun)로 올라섰다. 보통의 SMG들이 OBF (Opened Bolt Firing)방식으로 반동도 크고 명중률도 안 좋았던 것에 비해 MP5는 CBF(Closed Bolt Firing)방식으로 반동도 적고 높은 명중률을 자랑한다. 그리고 무엇보다 MP5가 장수하는 비결은 여러 용도에 맞는 많은 개량형들을 만들어냈기 때문이다. 개머리판이 고정된 MP5-A2, 가변적으로 길이를 조절할 수 있는 개머리판을 가진 MP5-A3, 소음기가 고정 장착된 SD6시리즈(SD6도 개머리판의 조절 여부에 따라 두 종류로 나뉜다), MP5 시리즈를 작게 만들어 놓은 MP5K 버전의 시리즈(이도 또한 개머리판의 조절여부에 따라 몇 종류가 나뉜다) 등이 MP5의 형제들이다. 이런 현실적인 인기를 뒷받침하듯 각종 매체에서 이 총을 자주 등장시키며 사람들로 하여금 '머신건하면 MP5'라는 공식을 심어놓게 되었다. 일단 게임 상에서는 그 특성이 상당히 잘 살아났다. 일반적인 권총탄인 9mm 파라블럼 탄을 사용하여 그다지 높은 위력을 발휘하지 못하는 점이나 높은 연사능력(분당 700에서 800발정도)등은 제대로 표현되었다

▼ 이것은 MP5K



▲ 숱하게 많은 형제들 중 하나, MP5SD6


▲ 크라이시스존의 SMG, 위의 사진과 비교해 보자.

샷건

● 한때 '레밍턴'이 샷건의 전부였던 때가 있었다

레밍턴 M870

대략 10여 년 전, 당시 초, 중, 고등학교 학생들이라면 누구라도 빠져들었던 엄숙한 혈투, 에어코킹식 단발총뿐이었던 그 시절, 다들 권총 하나만 차고 다니며 총싸움하기에 바빴다. 일부 아이들은 조금 큰 총을 들고 다녔으며 대개 M-16, MP5 등등으로 무장하여 가난한 권총 소지자들을 기죽게 만든 적이 있었다. 그때 삼성교재에서 '레밍턴'이란 이름으로 출시한 모형총은 에어코킹식 단발총이 전부였던 당시, 엄청난 연사력(?)을 자랑하며 최고의 인기를 구가하던 총이었다. 이후 '샷건=레밍턴'이라는 알 수 없는 공식이 성립됐고 지금도 이 공식은 어느 정도 유효하다. 그 당시 모형총의 모델이 바로 M870이었다. M870이 세상에 나온 것은 무려 1940년대다. 필연적으로 샷건의 역사를 잠깐 언급하면 2차 세계대전 전까지만 해도 샷건의 용도는 상당히 제한적이었다. 주로 사냥용이나 경비용으로 쓰였으며 인명 살상용, 특히 전쟁터에서 쓰일 전투용 산탄총은 효과는 높았지만 그다지 많이 쓰이질 않았다. 그러나 2차 세계대전이 끝난 뒤 여러 전쟁터에서 산탄총의 위력을 엿볼 수 있었고 몇몇 회사들과 나라에선 산탄총에 대한 연구와 개발에 신경을 쓰기 시작했다. 특히 베트남전을 계기로 많은 회사들이 산탄총의 연구에 열을 올렸었다. 그 결과 비록 군용으로 쓰기엔 신뢰성이 떨어지지만 쓸만한 산탄총들이 개발되었다. 그리고 전후 시들해지던 산탄총의 개발은 미 해군에 의해 다시 촉진되고 각 총기 메이커에서 경쟁적으로 개발이 이루어져 오늘날까지 이르렀다. 사냥이나 사격경기용으로 쓰이던 M870도 곧 여러 가지 개량이 이루어졌고 1963년에는 정식으로 군용 산탄총으로 채용되었다. 비록 조작이 불편한 반자동 슬라이드 액션식 총일지라도 높은 신뢰도와 잔 고장이 없어 경찰용으로 가장 많이 쓰이는 산탄총이다. 게임 상으로는 그 위력과 모양이 충분히 살아난다. M870 특유의 반자동 장전방식이나 거리가 멀수록 위력이 떨어지는 것(산탄은 대개 2.75인치 산탄으로 추정됨)등은 제대로 표현되었다. 그러나 사실 산탄총도 유효 사거리가 10~20미터 정도로 게임에서처럼 그다지 짧지 않다.

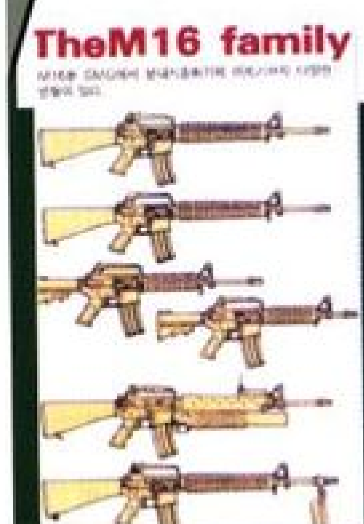


▲ M870 커스텀, 기본형은 M870이다

자동소총

● 구관이 명관.

M4-A1과 그의 아버지 M16



▲ M16과 그의 가족들

M16 소총을 모르는 사람이 있을까? 금세기 가장 비난받는 '베트남 전쟁'. 베트남에 쏟아 부은 미국의 자본은 너무나 엄청났다. 그리고 베트남 전쟁에서 탄생하고 개량된 숱한 살상무기들 역시 엄청났다. M16은 그 한가운데 있었고 베트남 전쟁의 주연이었다. M16의 개발 동기라면 근거리 위력은 좀 약해도 연발로 쏴서 적을 무력화시키기 위해 만들어졌다. 그 시초가 1957년에 나온 AR15 소총. 그러나 미 육군은 AR15를 채용하지 않았고 이 총은 곧 사장될 위기에 처했으나 미 공군이 이를 채용했다. 또한 남 베트남 정부도 이 총을 주문했다. 체격이 작은 동양인에겐 M14보단 AR15가 더 적절했기 때문이다. 그리고 시작된 베트남 전쟁. 베트남으로 간 미 육군도 자연스레 이 총을 쓰게 되었다. 너무 길고 큰 M14는 정글에서 크게 위력을 발휘하기 힘들었기 때문이다. 그리고 M16은 미 육군의 요구에 의해 여러 가지 버전으로 출시되었다. 여러 가지 단점들을 보완한 M16-A1은 1967년 미군의 제식 소총으로 채용되었다(현재는 M16-A2를 쓴다). 취급이 간편하고 경량에 반동도 적고 명중률이나 신뢰성도 높은 이 총은 금세기 최고의 자동소총으로 대접받는다. 그렇다면 M4-A1은 어떤 총인가? 위에서도 언급했듯 미 육군은 여러 가지 용도에 맞게 개량된 M16을 원했고 그에 따라 여러 가지 모양으로 개조되고 개량되었다. XM177, M16 카빈 버전 등등. 대부분 M16의 크기를 줄여 휴대를 더욱 간편하게 한 것들인데 M4도 비슷한 경우다. 파나마, 걸프전, 소말리아 작전 이후 M16보다 짧은 총신을 가진 소총이 필요하게 되자 개발된 소총으로 새롭게 디자인된 개머리판과 M16-A2와 같은 모양의 총열덮개를 하고 있으며 개머리판은 XM177처럼 3단계로 길이조절이 가능하다. 현재 미국의 특수부대에서 주로 사용되고 있으며 권총보다 사정거리와 파워면에 우수하면서 크기가 부담되지 않아 SMG의 역할을 톡톡히 하고 있다. M16과 그의 후속 버전들 또한 여러 영화와 게임 속에 출현했으며 작년여름 최고의 히트 영화였던 매트릭스에서 등장하여 깊은 인상을 남기기도 했다. 게임에서의 M16은 주로 주인공이 사용하기보다는 조연이나 조무래기 적 병사들이 들고 나오는 총으로 자주 등장하여 그다지 큰 인상을 심어 못했다. 그러다 최근 발매된 게임들에선 주인공급 캐릭터들이 M4A1을 자주 들고 나와 그 성능을 제대로 발휘해 준다(M16시리즈는 자동사격은 없고 3점사와 반자동 사격밖에 없다).



▲ 카를로스가 들고 나온다



▲ 「사이폰 필터」에서 한 컷

저격용 라이플

● 원 샷, 원 킬!!

드라구노프

요사이 게임이나 영화 속에서 자주 접할 수 있는 특수대원 중 하나가 바로 저격수다. 길게는 1km 밖에서도 상대를 노려 정확한 사격으로 상대를 저격하는 저격수, 전장에선 가장 두려운 상대 중 하나가 바로 저격수다. 1, 2차 대전을 겪으면서 저격의 중요함을 알아챈 여러 나라들은 각자 전문적인 저격수들을 배출하려 했다. 특히 세계 대전 중 저격으로 재미를 본 구 소련은 세계적으로 손꼽히는 1류 저격수들을 양성했다. 대전 후, 좀 더 고성능의 저격용 총이 필요했던 구 소련은 여러 가지 저격용 라이플들을 만들어 시험했다. 그런 가운데 1958년에 태어난 걸작이 바로 드라구노프 저격소총이다. 당시 구 소련군의 제식소총으로 쓰였던 AK는 높은 신뢰성과 안정성을 자랑했고 새로운 저격용 라이플도 AK만큼의 안정성과 신뢰성을 요구받았다. 그래서 드라구노프는 종래의 저격총에서 쓰였던 볼트액션식 방식(총알을 한 발 쏜 뒤 다시 손으로 재장전해야 하는 방식)을 버리고 반자동 방식을 채택하게 되었다. 명중률 면에서 뒤에 나온 저격총들보다 떨어지긴 하지만 높은 신뢰성과 가볍고 휴대가 편한 점등이 이 총을 장수하게 만드는 이유이다. 구 소련에서 만들어진 총답게 영화나 게임에선 주로 정의의 민주주의 전사(99%가 미국)들을 위협하는 공산권 악당들의 총으로 자주 등장해 악역을 맡아왔다(F*cking Am*ricana). AK와 비슷한 디자인과 독특한 개머리판으로 인해 한번만 봐도 쉽게 기억되어 대중적인 인기(?)는 높은 편. 게임 중에선 메탈기어 솔리드 스네이크, 사이폰 필터 등에 출연했다.



▲ 역시나 악역의 총



▲ 이것은 실제 총

밤샘을 '라면'과 함께



로딩이 너무너무 길어서 중간에 라면을 끓여 먹을 정도일세…. 컵라면 하나 끓여 먹을 정도의 로딩일세…. 로딩에 긴 시간을 잡아먹는 '엄청난 작품'을 만나면 우리들은 무심코 라면을 떠올린다. 어째서 라면인가? 왜? '종이학 세 마리는 접을 시간이네' 혹은 '정장 4벌 다림질 할 시간이네'가 아니고 자연스럽기 그지없게 라면을 떠올리게 되는가? 이유는 간단하다. 친숙하기 때문. 며칠동안 밤새워 게임을 하는 '이쁜' 자식에게 새벽 3시건 4시건 밥상을 척척 차려주실 부모님은 흔치 않기 때문이다. 아무도 없는 새벽, 텅빈 위장을 달랠 방법은 오로지 라면뿐. 게임에 지친 우리를 달래주는 것은 뜨끈한 라면 국물이오, 머나먼 평원을 가로질러 모험하는 게이머의 몸과 마음을 살찌울 수 있는 것은 구불구불 쫄깃쫄깃한 라면 면발뿐인 것이다. 이 구원의 식품을 좀더 자세히 알아보기 위해 여기 특별한 자리를 마련한다.

글 : 요리연구가로 변신중인 홍 아저씨

어떤 천재가 라면을 만들었는가?

우리가 아무 생각 없이 먹고 있는 라면의 고향은 이웃나라 일본이다. 1958년 '안도우 시로후꾸'라는 친구가 튀김요리를 개발하다 인스턴트 라면의 제조법을 개발해 냈다고 한다. 면을 튀기는 것으로 수분을 증발시켜 면을 만들고, 다시 이것을 끓이면 꼬불꼬불 표면적이 넓은 면 속의 작은 구멍에 수분이 들어가 빠른 시간 내에 면이 익을 수 있게 되는 원리를 이용하여 만든 것이다. 그리하여 그해에 면 자체에 양념을 첨가하여 2분만에 끓여 먹을 수 있는 라면의 시조가 상품화되었고, 몇 년 후 스프를 분말화한 지금과 같은 형태의 라면이 발매되었다.

우리 나라는 1960년대 초반 식량부족 현상을 타개하고자 1963년 9월 삼양식품이 일본으로부터 기술을 도입하여 라면을 발매하기 시작하였고, 라면이 큰 인기를 끌자 다른 회사들도 잇달아 라면을 개발, 현재는 라면의 원조국인 일본보다도 더 많은 라면 소비량을 보이는 소위 라면 강대국이 되어버리고 만 것이다.

라면제품의 경제, 사회적인 공헌

우리나라의 라면산업이 30년 이상의 연륜을 쌓아오면서 방대한 시장을 형성한 것은 식량부족을 해소하기 위한 땀의 결과였다. 지금보다 훨씬 배고프고 가난한 시절, 라면은 그야말로 특별요리가 될 수 있었고, 생활이 윤택해지고 경제수준이 높아지면서 어디서든 라면을 쉽게 접할 수 있게 되었다. 이후 급속한 경제발전에 힘입어 국민소득의 향상 및 레저생활의 증가로 영양을 고려한 주식 및 간식용으로서의 기능을 하면서 수요가 계속 증대되어 왔다. 1963년도 우리나라에 처음으로 소개되었고 정부가 1965년 '분식장려 운동'을 시행하면서 라면은 대중 식품으로 두각을 나타내기 시작하여 80년대부터는 간식 혹은 별식으로 소비자와 친근한 벗이 되어왔다. 우리나라에서 1년에 소비되는 라면의 수는 1년에 36억개(1997년 자료)이다. 그리고 이 수치를 우리 국민 인구수로 나누어보면, 국민 1인당 1년에 84개의 라면을 먹는 것으로 볼 수 있다. 물론 이 수치는 세계 최고수준이라고 한다(일본이 1인당 43개, 태국이 1인당 25개 수준). 또한 라면은 연간 8,000억원 규모의 시장을 형성하고 있다. 거기다 98년의 경우 IMF로 인해 해마다 10%씩 성장하던 라면시장이 약 20%의 성장을 보였다고 하고, 우리 나라 라면은 맛이 좋기로 세계적으로 정평이 나 있어서 국제시장에서 일본 등 외국라면의 2배 정도 가격을 받는다고 하니 외화 획득의 기여도 또한 높은 셈이다.



그 옛날 많은 인기를 얻었던 소고기라면 ▶

초창기에 라면 값은 얼마였을까?



1963년 9월 삼양식품 라면이 처음에 출시되었을 때 1백g 1봉지에 10원이었다. 11원, 12원 하기가 좀 뭣해서 10원을 붙였는데 메이커에 떨어지는 이윤은 1봉지당 70전 수준이었다고 한다.



이후, 라면 값이 20원으로 인상됐던 것은 1970년, 무려 7년 만이었다. 하지만 용량이 1백g에서 1백20g으로 덩달아 올라, 실제 가격인상 효과는 그리 크지 않았다. 1960년 소비자 물가 인상률이 4백%였던 것을 감안하면 그 상황을 가늠하기 충분하다. 그 뒤에도 라면값은 다른 물가에 항상 뒤쳐져 오르는 게 보통이었는데, 1981년 8월 들어 겨우 1백원에 도달했다. 당시 자장면은 5백원이었고 곰탕 1천2백원, 냉면은 1천3백원 수준. 현재 라면이 물가지수에 차지하는 가중치는 1천분의 3.1로 빵보다는 낮고 소주보다는 높다. 그러나 정부가 비상시태 때 관리하는 쌀, 휘발유 등 12개 생필품 속에도 라면이 당당하게 자리하고 있을 정도로 비중이 크다.

보다 맛있는 라면을 위하여

1. 스프의 넣는 시기를 결정하라!

라면의 역사와 같이 이어온 한가지 논쟁 '스프는 먼저 넣어야 하는가? 나중에 넣어야 하는가?'에 대해 알아보도록 하겠다.

대부분의 라면 조리법을 보면 면을 넣은 후 스프를 넣으라고 되어있다. 하지만 많은 라면 애호가들의 연구 결과, 스프를 먼저 넣는 쪽이 더 맛있는 라면을 먹을 수 있다고 한다. 그 이유는 첫째, 스프가 물에 다 풀어진 후 면을 넣으면 면을 넣은 후 스프를 넣는 쪽보다 면에 스프 맛이 잘 배기 때문이다. 끓는 물에 면을 넣고, 몇 초 후 스프를 넣고, 스프를 푸는데 걸리는 시간은 약 10초에서 많게는 30초. 그렇다면 30초 동안 면은 끓는 물을 마구 흡수할 테고, 그만큼 스프의 맛이 면에 배지 않을 것이 분명하다.

두 번째 이유는, 스프가 끓는 물에 풀리면 물이 혼합물 상태가 되어 끓는점이 올라간다(화학시간에 배웠을 것이다). 즉 높은 온도에서 면을 익힐 수 있기 때문에 면이 더 쫄깃쫄깃해진다는 것이다. 한가지 주의할 점은 물이 팔팔 끓을 때 스프를 확 부어 버리면 끓어 넘쳐 버린다(방금 필자가 라면 끓이다 넘쳤다)는 점이다.

필자는 건더기가 충분히 불 수 있게 만들고, 분말 스프가 완전히 풀어져 진한 국물이 될 수 있도록 물을 끓이기 전부터, 분말 스프와 건더기 스프를 넣는 것을 추천하고 싶다.

2. 무언가 첨가해 보자!

매일같이 라면만 먹다 보면, 그것도 비슷한 라면만 계속해서 먹다 보면 금방 단순화된 맛에 질리게 된다. 그것을 방지하기 위한 것이 바로 라면의 애드온. 냉장고 안에서 굴러다니는 갖가지 재료를 이용하면 때론 신비로운 맛까지 느낄 수가 있는 것이다(되도록 지금 안 먹으면 음식쓰레기가 될만한 것을 먼저 써 엄마의 이쁨을 받자) 하지만 때론 잘못된 재료를 넣어서 아까운 라면을 버리게 되는 일도 허다하다. 자 그럼 어떤 재료가 라면의 질을 높이고, 떨어뜨리는지를 알아보도록 하자.

◆ 어떤 재료를 넣어야 하는가?

자 그럼 구체적으로 어떤 것을 넣어야 라면을 더 맛있게 먹을 수 있을까? 계란이나, 파, 떡 등은 독자들도 다 알고 있을 테니 그 외의 것들을 몇 가지 알아보도록 하자. 우선 버섯. 사실 버섯은 라면 건더기 스프에 들어있기도 한데, 이 버섯은 건조 버섯이라 버섯의 본래 느낌은 거의 잃어버린 것이다. 그러므로 냉장고에 굴러다니는 여러 가지 버섯을 라면이 거의 다 끓었을 때 넣어보면 어설픈 버섯전골 맛을 느낄 수 있다. 그다음 추천물은 참치. 참치 역시, 냉장고를 뒤져보면 먹다 남은 것들이 많이 있을 것이다. 참치의 경우도 끓는 도중에 넣어야 하는데, 주의할 것은 너무 많이 넣으면(특히 기름을 많이 넣으면) 느끼해질 위험이 있으니 주의해야 한다. 세 번째는 치즈. 요즘에는 라면 전문점등에서 이 방법을 많이 이용하는데, 치즈를 끓는 도중에 넣으면 절대 안 되며, 한 개는 너무 많기 때문에 반 조각 정도를 다 끓인 라면 위에 얹어 먹는 것이 좋다. 만약 치즈 한 개를 스프와 함께 넣으면 뿌×뿌×를 끓여먹는 듯한 느낌의 라면을 맛볼 수 있을 것이다.
다음은 카레. 카레 라면의 경우 카레를 많이 넣고, 물을 조금 넣어야 카레 맛을 확실하게 느낄 수 있다. 만약 물을 잔뜩 넣고, 카레를 조금 넣으면 카레인지 그냥 라면인지 잘 구분할 수 없게 된다. 소문에는 초콜릿을 넣으면 그 맛이 너무도 훌륭해진다는 설이 있는데, 섣불리 도전하기 힘든 재료가 아닐까 싶다. 용기 있다면 도전해 보도록.

◆ 첨가 재료는 언제, 그리고 얼마나 넣어야 하는가?

이것은 기본적이면서도 가장 중요한 문제로, 보통의 경우 많이 넣으면 넣을수록 스프 맛을 빼앗아 가기 때문에 조금만 넣는 것이 라면을 버리지 않는 지름길이 된다. 넣는 시기를 살펴보면 잘 익는 야채나, 확 풀려버리는 것들은 면이 거의 다 익어갈 때쯤에, 잘 안 익거나 맛이 좀 배야 된다고 생각되는 것들은 스프와 면을 넣은 후에 넣는 것이 좋다.

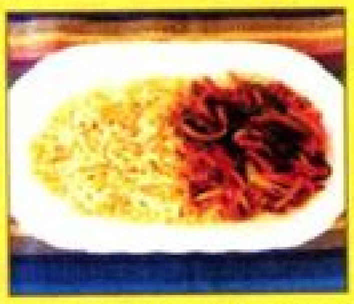
3. 용기면이 아니라도 즉석조리가 가능!

만약 냉온수기 한 대와 봉지라면 한 개가 있다면 당신은 어떻게 할 것인가? 아는 사람은 다 알고 있겠지만 보통 라면도 뜨거운 물로 불려 먹을 수 있다. 일명 군대식 봉지라면. 봉지에 면을 부숴 넣고 물을 일정량 채운 후, 완전히 밀봉하면, 열과 압력이 작용하여 5분 정도면 덜 익은 라면이 완성된다. 끓이지 않았기 때문에 면은 아무런 맛도 없는 데다 스프도 물에 풀어지지 않아 거의 라면 맛이 나지 않지만, 지금도 어디에선가 구석에 숨어서 이런 봉지라면을 먹고 있는 군인아저씨들이 있을 것이다. 주방에서 장시간 체재할 수 없는 불행한 야간 게이머나, 입대 후에 이런 일을 해야 할 지도 모르는 독자들을 위해 봉지라면으로 먹을만한 라면을 소개해 보도록 하겠다.
우선 '농부의 마음을 잘 표현하고 있는 메이커'에서 만드는 '맵다는 뜻의 라면'. 이 라면은 말이 필요 없는 국민의 라면이다. 그 훌륭한 맛이 '불렸건, 붙었건' 식욕을 적당히 자극해준다.
두 번째는 '웃음짓는 모습을 형상화한 메이커'에서 만든 '2라고 읽는 라면'. 요 라면은 물을 조금만 넣으면 그런 대로 불려먹을 만 하다.
세 번째는 '맵다는 뜻의 라면을 만든 곳'에서 만든 '짜장 형태의 라면'이다. 그것을 어떻게 봉지라면으로 먹나고 따질 독자도 있겠지만, 충분히 불린 후 물을 따라내고 분말을 넣어 비벼 먹는다면 끓여먹었을 때와 가장 흡사한 맛을 낼 수 있는 라면이기도 하다.

요리로 승화되는 라면들

인터넷의 라면사이트들을 돌아다니다 보면 수많은 라면요리 소개를 볼 수 있게 된다. 이런 라면요리야 말로 싸구려로 태어난 라면이 도달할 수 있는 종착역. 이번엔 수많은 라면요리 중, 실용적이고, 간단하며 맛있어 보이는 라면요리 몇 가지를 소개해 보겠다.

§ 볶음라면 §



재료

라면 1개, 햄 50g, 피망 1개, 양파(小) 1/4개, 김치 100g, 홍고추 1개, 라면 스프 1개, 물 1컵, 식용유

일본의 야키소바와 비슷한 볶음면을 생각하면 된다. 햄 양파는 굵직하게 채를 썰고, 피망과 홍고추는 꼭지를 떼고 속을 털어 낸 다음 얇으로 채를 썰어 준비하고, 김치는 속을 털고 김치 국물을 짠 다음 굵게 썰어 놓는다. 그후 라면을 끓는 물에 삶아서 찬물에 헹구어 건져 놓고(당연히 너무 익히면 안된다). 냄비에 기름을 넣고 뜨거워지면 양파, 김치 와 햄, 피망과 홍고추순으로 넣으며 볶는다. 냄비의 야채가 골고루 볶아지면 라면 스프를 넣어서 함께 볶다가 물을 1컵 정도 넣고 끓이면서 간을 맞춘다. 이제 후라이팬에 기름을 두르고 뜨거워지면 삶아둔 라면을 넣어 볶은 후, 접시에 라면을 담고 그 위에 소스를 부어 골고루 섞어 비벼 먹는다. 라면을 볶다가 먼저 볶아둔 재료를 넣어 함께 볶아도 좋다.

§ 스파게티 生라면 §



재료

라면 1개, 스프 1/2봉지, 양파 1개, 쇠고기 100g, 케찹 3큰술, 버터 1큰술, 3분 스파게티 소스 병에 든 스파게티소스

시중에서 팔고 있는 스파게티 면보다 빨리 만들 수 있는 장점이 있으며 결정적으로 모모사의 스파게티라면보다 맛있다. 우선 라면은 끓는 물에 익혀 건져 놓고, 양파를 잘게 다진 후 냄비에 버터를 두르고 양파, 쇠고기, 스프를 넣고 볶아준다. 쇠고기가 익으면 케찹을 넣은 뒤 볶아서 소스를 만든다.
면을 버터로 살짝 볶은 후 소스를 얹으면 간단한 스파게티가 된다. 소스를 직접 만드는 것이 힘든 독자는 즉석 스파게티 소스를 사거나(대형마트 가면 500원), 병에 든 고급 스파게티 소스를 사서 사용해도 된다.

§ 양송이 덮면 §



재료

라면 1개, 스프 1/2봉지, 양송이 버섯4개, 당근 1/3개, 피망 1/2개, 양파 1/2개, 홍고추 1개, 쇠고기 30g, 고추장 1큰술, 설탕 1큰술, 녹말가루 2큰술, 참기름 1큰술, 물 1과 1/2컵(300cc)

영양 많은 버섯이 들어간 요리로 만들기는 조금 힘들지만 맛있다. 우선 양송이와 당근을 넓적하게 썰고, 쇠고기는 잘게 썰어 간장, 설탕, 참기름으로 양념한다. 그릇에 스프, 고추장, 설탕, 참기름을 넣어 양념장을 만드는데 간을 잘 맞추자. 그리고 물 1큰술에 녹말 1큰술을 넣고 잘 풀어놓아야 짜는 덮밥소스 같은 걸쭉한 액체를 만들 수 있다. 준비가 되면 냄비를 달군 후 쇠고기를 넣고 볶다가 쇠고기가 익으면 썰어 놓은 야채를 넣고 볶는다. 야채가 반정도 익으면 물을 붓고 끓이다가 양념장을 넣고 끓기 시작하면 양송이 버섯을 넣고 녹말물을 넣어 걸쭉하게 만든다. 라면은 끓는 물에 익혀 찬물에 헹군 다음 그릇에 담고, 만들어 놓은 소스를 뿌리면 맛있는 양송이 덮면이 된다.

§ 비빔라면 §

재료

라면1개, 김치 50g, 표고버섯 2장, 맛살 2쪽, 갈은 쇠고기 50g, 계란 1개
양념간장 - 간장, 다진 파, 마늘, 후추, 깨소금, 소금, 식용유
양념장 - 라면스프 1개, 물 3티스푼, 고춧가루 1/2티스푼, 다진 파, 다진 마늘, 설탕, 깨소금, 참기름



라면은 위의 요리처럼 끓인 후 건져 둔다. 그후 준비 가능한 재료를 아래와 같이 만들어 둔다. 꼭 모든 것을 준비할 필요는 없다. 김치는 속을 털어 내고 국물을 짠 후 채 썰어 깨소금, 다진 파, 참기름을 넣고 무쳐 놓는다. 호박은 채 썰어 소금에 절였다가 물기를 짜서 기름에 볶으면서 양념한다. 표고버섯은 물에 담가 부드럽게 한 후, 꼭지를 떼어내고 채 썰어 간장양념 하여 볶아둔다. 쇠고기는 다진 파, 마늘, 후추, 깨소금, 참기름을 넣어 양념한 뒤 볶는다. 맛살은 반으로 잘라서 찢은 후 참기름으로 무친다. 계란은 지단을 부쳐 채 썬다. 스프에 물을 붓고 끓여서 조금 식힌 후 고춧가루, 다진 파, 마늘, 설탕, 깨소금, 참기름을 넣어 양념장을 만든다. 삶아 건져 놓은 라면을 기름으로 살짝 볶은 후 그릇에 라면을 담고 그 위에 모든 재료를 보기 좋게 담고 양념장을 끼얹어 비벼 먹는다.

일생을 라면으로

일전에 TV에 소개가 되어 화제가 되었던 라면인생이 있다. 25년 동안 하루 세끼를 매일 같이 라면으로 때워왔다는 주인공은 강원도 화천군에 사는 '박병구' 할아버지(69세). 할아버지는 마흔 살 무렵 음식을 먹으면 토해내는 장협착증에 걸려 매일 음식을 먹지 못하고 괴로워하고 있었는데, 이상하게도 라면을 먹으면 이상이 없는 것이었다. 그래서 현재까지 계속해서 라면을 먹어오고 있다고 한다. 그런데 할아버지의 라면 끓이는 방법은 우리와는 조금 다르다. 먼저 면만 따로 끓인 다음 국물을 버리고 식힌 다음 스프를 넣어서 비빈 후 오이 같은 야채를 곁들여 먹는 것인데, 병원에서 진단을 해본 결과 할아버지는 특이체질로 이상하게도 라면이 몸에 잘 맞는다고 한다. 어쨌든 그렇게 하루에도 4~5개의 라면을 먹는 할아버지는 지금까지 약 4만 5천여 개의 라면을 먹어왔다는데, 보도된 바와 같이 라면만을 매일 20년간 주식으로 먹고도 건강을 유지하고 있다는 것을 보면 라면은 영양학적으로 아무런 논란의 여지가 없고, 그 자체로서 한끼 식사 대용이 가능한 우수한 식품이라고 생각해 볼 수 있다.



끝으로

2페이지에 걸쳐 라면에 대해 이런 저런 이야기를 해 보았는데, 푹익은 면을 좋아하는 사람과 덜익은 면을 좋아하는 사람이 있듯 라면에 대한 기호는 가지각색일 것이다. 그러므로 자신만의 라면 요리기법을 연구하여 보다 맛있고 영양 많은 라면을 만들기 위해 모두들 정진하기 바란다. 건강을 잃으면 게임도 지속할 수 없다는 것을 명심하면서….

GAME 클리닉

1. 과월호 문의는 3142-6841번입니다.
2. 전화 문의는 받지 않는 게 아니고 못 받습니다. 여기는 회사에요
3. 게임이 발매됐는지는 여기보다 게임매장에 직접 전화하는 게 빠릅니다.
4. 액플코드 문의는 안 받아요.
5. 그래도 전화하고 싶으면 700-9077로 해주세요.
6. 플레이스테이션 2는 39,800엔입니다. 국내가격은 가까운 게임매장에 문의하세요.

블랙 매트릭스(SS)

Q 요즘 SS용 블랙 매트릭스를 하고 있는데 제로 나오게 하는 비기 말고 다른 비기는 없나요?(그리고 PS2 가격이 궁금해서요. 가격 좀 알려주세요).

A 비기라면… 제로가 나오는 비기가 있지만 알고 계시다니 할 수 없고, 그 외 몇 가지 비기가 있는데 그 중 쓸만한 것만 실어드리겠습니다. 그리고 PS2의 가격은 하루가 다르고 변하고 있어, 지금 여기서 적어봤자 이 책이 나올 때 쯤이면 또다시 변동이 있을 것 같으니, 용산 등지에 직접 물어보는 것이 좋을 것 같네요.

■ 2배의 데미지

창과 같은 관통이 가능한 무기를 장비한 후 아군과 아군 사이에 적을 두고, 아군과 적을 함께 공격합니다. 그럼 적과 함께 공격을 받은 아군이 적에게 반격을 합니다. 이 방법으로 간단하게 기본 공격의 2배 데미지를 줄 수 있습니다. 물론 아군의 대기형은 반격(反擊)으로 해 두셔야 합니다.

■ 숨겨진 상점의 출현

제 4장 두 번째 마을에서 맵 우측 상단으로 커서를 이동시켜 통산 커서와 색이 다른 장소에서 A또는 C버튼을 누릅니다. 제 9장 디아보로스의 절에서 맵 좌측 상단에 있는 절에게 10회 이상 말을 겁니다. 간단하지요?

■ 아이템 입수

각장 자유전투에 들어가 아이템을 떨어트리는 적의 HP를 0상태로 해둡니다. 남은 것은 마무리 공격뿐이지만 이 때 무기공격으로 쓰러뜨리면 공격을 한 캐릭터가 장비한 것과 같은 계열의 무기를 얻을 수 있으며, 마법으로 공격한 경우는 무기 이외 갑옷, 반지, 스테이터스 상승 아이템 등을 얻을 수 있습니다. 단 마법으로 쓰러뜨린 경우에는 BP를 얻을 수 없으니 주의하세요.

그로우 랜서(PS)

Q 그로우 랜서는 오마케 모드가 4가지 있습니다. 그 중 2, 3, 4번은 얻었는데 1번은 얻지 못했습니다. 이것을 얻을 수 있는 방법은 무엇일까요?

A 오마케 1번은 그란실의 스키마아에서 파는 그로랜서칩스를 사먹으면 나오는 카드를 모으면 얻을 수 있습니다.

기타 프릭스 2nd(PS)

Q 기타 프릭스 2nd를 하고 있는데 소리가 잘 안 들리는데… 어떻게 된 겁니까? 그리고 플스2의 가격은 어떻게 됩니까?

A 이런 문제가 발생할 때에는 몇 가지 사항을 의심해 볼 필요가 있습니다. 우선 스피커의 볼륨을 높여보세요. 그러면 잘 들릴 겁니다. 그래도 안 들린다면 스피커를 좋은 것으로 바꾸세요. 그럼 더욱 더 잘 들릴 겁니다. 그래도 안들리신다면 설정상의 문제이므로 옵션에 들어가서 혹시라도 사운드의 설정이 모노로 되어있다면 그것을 스테레오로 바꿔놓으시고 A/V선 흰색과 빨간색에 문제가 있는지 없는지(고장 여부)를 확인한 다음 TV에 연결하시기 바랍니다. 그 이유는 기타 프릭스의 경우 1P 사운드는 왼쪽스피커에서 2P 사운드는 오른쪽 스피커에서 나오기 때문에 연결이 잘못되면 사운드가 죽어버릴 수 있습니다. 그리고 자신의 TV가 모노일 때는 게임의 옵션에서 설정을 모노로 맞춰야 합니다. 모두 확인했는데 그래도 안 들린다면 자신의 귀를 의심해보시고 가까운 이비인후과를 방문해 주세요. 그리고 플스2는 비싸요, 매우….

메탈기어 솔리드(PS)

Q 메탈기어 솔리드에서 카메라는 어디서 구하나요? 또 테일즈 오브 데스티니 천상편에서 처음 나오는 피라미드들은 어떻게 클리어해야 하나요?

A 피라미드는 제각기 클리어 방법이 있습니다. 그렇게 어려운 퍼즐은 아니지만 사람에 따라서는 절대로 클리어할 수 없기도 합니다. 우선 가장 막힐만한 안스존과 헬레이오스의 클리어 방법을 설명해 드리지요. 안스존에서는 아마 구멍 맞추기에서 막히셨을 텐데… 일단 2층으로 올라가 별조각을 서쪽으로 떨어트린 후 달은 시계 방향에 꼽고 태양을 반대 위치인 북쪽에 꼽은 다음 남아 있는 별을 1층 오른쪽 밑에 있는 링에 끼워서 토성을 만든 뒤 동쪽에 꼽으면 완성. 모두 성공했다면 소서리 링을 사용하십시요. 오른쪽에 길이 끊어져 있어 갈 수 없었던 길이 연결되어 있을 겁니다. 그 다음 헬리오스에서는 암호 때문에 막히는 경우가 많은데 1-4, 1-1, 2-3, 3-4입니다. 이후에는 이런 난감한 퍼즐이 없으니 시간이 모든 것을 해결해 줄 겁니다. 사진이 없이 글로만 설명하려니 왠지 알 수 없게 되어버렸군요.
하지만 대충 어떤 식으로 해결하는지는 게임을 하시는 분이라면 전부 알 수 있을 겁니다. 그리고 왜 이렇게 되는지는… 생략합니다.

바이오 하자드 3(PS)

Q **질의 오리지널 코스튬 선택방법, 검객 이문록 추가 캐릭터 선택방법, 니코루루로 플레이할 수 있나요?**

A 바이오 하자드 1과 같이 게임을 한번 클리어하면 스페셜 키를 얻을 수 있습니다. 이 열쇠로 게임 시작시 잠겨 있던 옷가게를 열고 들어가면 옷을 갈아입을 수 있습니다. 코스튬의 종류는 총 5개로 클리어하다보면 모두 얻을 수 있을 거라고 공략필자가 그러는군요. 그리고 검객 이문록의 추가 캐릭터는 한 캐릭터를 클리어하면 새로운 캐릭터가 등장하는 방식입니다. 당연한 말이지만 모든 캐릭터로 스토리 모드도 클리어해야 합니다. 그리고 또 다른 비기로 숨겨진 옵션의 출현 조건은 어택모드의 과제를 모두 클리어하면 숨겨진 옵션이 등장합니다. 그리고 아쉽게도 나코루루는 사용할 수 없습니다. 물론 리무루루도 사용할 수 없습니다. 정말 아쉽지요…? 저도 아쉽습니다.

포켓 몬스터 금·은(GB)

Q **3월호 공략에 용사의 증표를 어디서 얻는지 나오지 않았습니다. 알려주세요. 그리고 용의 송곳니가 용의 어금니입니까? 아니라면 용의 송곳니 얻는 방법을 알려주세요. 부탁입니다.**

A 용자의 증표(おうじゃのしるし)라면 야돈의 우물 지하 2층에서 남자와 대화하면 얻을 수 있습니다. 그리고 용의 송곳니라면 りゅうのキバ을 말씀하시는 거겠죠? 예. 용의 송곳니와 어금니는 같은 것입니다. 단지 이 牙(キバ)라는 단어가 송곳니, 어금니란 뜻을 가지고 있어서 그런 겁니다.

카드캡터 사쿠라 -크로우카드 매직-(PS)

Q **저는 카드캡터 사쿠라-크로우카드 매직-을 즐기고 있습니다. 처음에는 액플로 빠른 부팅을 해봤는데 안되더군요. 그래서 다시 바꿨는데 똑같은 증상이 나타나더군요. 우연히 액플을 빼고 했는데 됐습니다. 왜 이런지 가르쳐 주세요.**

A 크로우카드 매직은 액플을 사용할 수 없습니다. 왜인지 모르지만 액플로 부팅하면 게임이 실행되지 않습니다. 이유는 모르겠습니다만…. 제것도 그러더군요. 물론 복사라서 그런 것은 아닙니다. 정품도 마찬가지입니다. 그나저나 액플코드는 공개되어 있는데… 액플은 사용하지 못하고… 정말 어쩌라는 건지…. 그냥 그러려니 하시는 것이 맘 편하겠네요.

바람의 검심(PS)

Q **바람의 검심(RPG말고… 격투액션)의 숨겨진 캐릭터 선택법이나 비기 같은 거 없나요? 솔직히 게임은 재미없는데 그래도 바람의 검심의 팬이라 그럭저럭 잘 하다보니 비기가 있는지 궁금하군요.**

A 물론 비기 존재합니다. 게다가 숨겨진 캐릭터로 카오루가 등장합니다. 즐겁지 않으십니까…? 지금 당장 플스의 전원을 키고 바람의 검심CD를 넣으세요. 그리고 카오루를 골라서 플레이하는 겁니다.

• 숨겨진 캐릭터

VS모드의 캐릭터 선택화면에서 2P 컨트롤러 L1+←를 누르면서 선택하면 바람의 검심의 히로인 카미야 카오루를 1P 컨트롤러의 L1+→를 누르면서 선택하면 사이토 하지메를 선택할 수 있습니다.

• 숨겨진 옵션

옵션화면에서 셀렉트+←를 누르면 숨겨진 옵션이 출연합니다.

발키리 프로필(PS)

Q **발키리 프로필에서 망각의 동굴(忘却の洞窟)에서 길이 없어서 헤매고 있어요. 제발 클리어 방법좀 가르쳐 주세요.**

A 망각의 동굴이라면 원래 보스가 존재하지 않습니다. 1 챕터마다 한 개씩 등장하는 노가다성 던전으로서 아이템과 레벨업이 목적이 아니라면 들르실 필요가 없는 던전입니다. 때에 따라서는 아이템이 1개도 없기도 합니다. 그러니 원래 그러려니 하시고…. 그냥 게임 진행하시는 편이 좋을 듯 합니다.

Q **캐릭터의 신계 전송은 언제 하는 것이 좋나요? 그리고 챕터가 끝나고 전송하면 봉인치가 떨어지지 않나요? 또 아티팩트의 특성을 좀 가르쳐주세요.**
PS 니벨룽겐의 반지가 뭐죠?

A 신계 전송에 특별한 시기가 필요한 것은 아닙니다. 더구나 진 엔딩 루트로 진행할 시에신계 전송한 캐릭터는 나중에 쓸 수가 없으므로 싫어하는 캐릭터의 능력치를 올려서 전송하는 것이 가장 좋습니다. 챕터가 끝나고 다음 챕터에서 전송을 한다면 당연히 전 챕터에서 아무 용자도 전송하지 않았으니 호감도는 하강하지만 봉인치와는 상관이 없습니다. 아티팩트에는 아티팩트마다의 효과가 따로 있습니다. 구체적인 아티팩트가 아닌 아티팩트의 일반적인 사항이라면 발견시에 오딘에게 바치지 않으면 호감도가 5 하락하고 바치면 호감도가 1 상승한다는 점 정도입니다.

Q **발키리 프로필에서 평가치를 높이려면 동료를 신계로 전송해야 하는데 이 때 동료의 용자 적성치의 수치가 높아야 한다고 합니다. 용자 적성치를 많이 올리는 방법을 모르겠습니다. 이 때문에 프레이에게 한방 맞고 배드 엔딩의 지름길로 빠졌습니다. 용자 적성치 올리는 방법을 가르쳐 주세요(죄송하지만 자세히 좀…).**

A 용자 적성치에 영향을 미치는 요소에는 레벨과 인물 특성이 있습니다. 레벨이 높으면 당연히 적성치가 높고 인물 특성에 캐퍼시티를 투자하면 또한 적성치가 높아지게 되지요. 캐릭터마다 인물 특성의 ±수치가 다르므로 스테이터스 화면에서 개별적으로 확인해서 캐퍼시티를 투자하면 됩니다.

Q **발키리 프로필을 하다가 봉룡전에서 막혔어요. 문이 8개 있는 방인데 어떻게 되는지…. 타로트 카드와 관련이 있는 것 같던데….**

A 타로트 카드가 8개가 늘어선 방을 기억하시는지요? 이 방의 타로트 카드의 위치와 카드 번호를 잘 알아 두셨다가 8개의 문이 있는 방에서 숫자가 가장 적은 곳에서 시작하여 높은 순서로 차례로 들어가면 됩니다. 단 가장 처음에 있는 0번 카드의 문은 가장 나중에 들어가야 합니다. 자세한 순서는 게임파워 3월호 공략을 참조하세요.

루나 실버스타 스토리(SS)

Q 안녕하세요. 이번에 막 루나 실버스타 스토리를 즐기게 된 유저입니다. 스토리 진행에는 별 문제 없는데 브로마이드 얻는 것 때문에 그러는데 다 얻으려면 어떻게 해야 하는지 가르쳐 주세요.

A 게임을 클리어했다면 남은 것은 당연히 브로마이드의 수집이지요. 루나 1의 브로마이드의 입수조건은 루나2에 비해 입수할 수 있는 타이밍이 조금 까다로워 졌습니다. 한번 타이밍을 놓치면 두 번 다시 입수할 수 없는 브로마이드들도 있으니 주의하세요. 그리고 일부의 브로마이드들은 조건이 같은 것들도 있습니다. 참고로 이 표는 루나 MPEG용과 플스용의 브로마이드 입수조건 입니다.

이름	입수조건
루나의 사진 1	엔딩을 본 후 메리비아에 돌아와 혼자서 람스 상점에 가면 받을 수 있습니다.
루나의 사진 2	가레온에게 루나가 잡혀간 후 강제적으로 집에 돌아오게 되었을 때 집 지하실의 서랍을 조사하면 얻을 수 있습니다. 이 브로마이드는 메루가 석화되기 전 이벤트에서 밖에 얻을 수 없으니 주의하세요.
미아의 사진 1	나슈가 처음부터 가지고 있습니다.
미아의 사진 2	기계성에서 가레온에게 패한 후 강제적으로 메리비아에 돌아오게 되었을 때 아레스 혼자서 람스 상점에 가면 받을 수 있습니다.
미아의 사진 3	항구마을 사이스로 향하기 전 무기점 2층에 가서 람스에게 30실버를 빌려 줍니다. 엔딩 후 메리비아에 돌아와 혼자서 람스 상점에 가면 받을 수 있습니다.
미아의 사진 4	마이트 탑 옥상에서 나슈가 비행선 엔진을 부순 후 대신 엔진을 마이트에게 넘기기 전에 이르크 마을의 미소녀 오타쿠에게 말을 걸면 받을 수 있습니다.
제시카의 사진 1	키리가 동료가 된 후 알테나 대신전에 가서 제시카의 팬이라는 여자에게 말을 걸면 받을 수 있습니다.
제시카의 사진 2	기계성에서 가레온에게 패한 후 강제적으로 메리비아에 돌아오게 되었을 때 아레스 혼자서 람스 상점에 가면 받을 수 있습니다.
제시카의 사진 3	항구마을 사이스로 향하기 전 무기점 2층에 가서 람스에게 30실버를 빌려 줍니다. 엔딩 후 메리비아에 돌아와 혼자서 람스 상점에 가면 받을 수 있습니다.
제시카의 사진 4	최초에 난저스의 관소에 가서 키리가 마족과 싸우고 있는 이벤트에서 키리와 마족의 전투종료 직후 키리에게 말을 걸지 말고 건물 내에 있는 키리의 침대를 조사하면 찾을 수 있습니다.
제노비아의 사진	키리가 동료가 된 직후 메리비아의 람스 상점에 가면 살 수 있습니다. 이 때 사지 않으면 이후에는 살 수 없으니 주의하세요.
페이시아의 사진	키리가 동료가 된 직후 메리비아의 람스 상점에 가면 살 수 있습니다. 이 때 사지 않으면 이후에는 살 수 없으니 주의하세요.
로이스의 사진	키리가 동료가 된 직후 메리비아의 람스 상점에 가면 살 수 있습니다. 이 때 사지 않으면 이후에는 살 수 없으니 주의하세요.

크로노 크로스(PS)

Q 게임을 하다보니 비기가 있는지 궁금하네요. 특히 돈을 늘리는 방법이 있다면 알려주세요.

A 직접적으로 돈을 늘리는 비기는 없지만 간접적으로 돈을 벌 수 있는 비기는 있습니다. 아래의 비기를 사용한 후 얻은 아이템을 상점에 팔면 돈을 벌 수 있을 겁니다.

■ 룰렛을 100% N으로

룰렛이 회전 중에 바늘이 남서쪽을 가르킬 때 포즈(START)를 건 후 ○버튼을 연타하며 포즈를 풀면 성공.

■ 서브화면 비기

서브화면에서 △버튼을 누르면 캐릭터의 확대와 축소, 각도 등을 바꿀 수 있습니다.

■ 아이템 무한 증식

1. 클리어 직전의 세이브 데이터를 준비합니다.
2. 게임을 클리어 후 다른 블럭에 새로 세이브를 합니다.
3. 클리어 세이브 파일을 준비한 후 くてコンティニュー를 합니다.
4. 클리어 후 1과는 또 다른 곳에 세이브 합니다.

※ 이것을 반복하면 아이템을 증식할 수 있습니다. 단 소환 엘리먼트 등 증식할 수 없는 아이템도 있습니다.

「훔치기(ぬすむ)」성공률 올리기

훔치기가 성공할 확률은 강공격의 명중률과 같습니다. 즉 스태미너가 가득차 있을 때 6회 약공격을 한 후 스태미너를 1 남기고 훔치기 커맨드를 실행하면 훔치기 확률이 올라갑니다. 단지 레어 아이템을 훔칠 수 있는 확률은 언제나 5%로 고정되어 있으며, 성별이 남자인 적에게는 여성 캐릭터가, 성별이 여자인 캐릭터는 팔가로 커맨드를 실행하면 훔칠 수 있는 확률이 올라갑니다.

파이널 판타지 6(PS)

Q 파이널 판타지 6을 하는데 유령열차에서 맨 앞 기관실에서 어떻게 해야할지 모르겠습니다. 그리고 저번 3월호에 나온 비기 말고 다른 비기는 없나요? 서비스 차원에서 가르쳐 주세요. 네?!

A 기관실에서는 3개의 레버 중 왼쪽과 오른쪽을 내린 후 밖으로 나가 열차위로 올라가서 스위치를 누르면 됩니다. 그리고 FF6의 자잘한 비기는 너무 많아서 전부 실어드리는 것은 불가능하니 왠지 중요해 보이는 비기만 실어드리겠습니다. 그 외 자세한 비기는 과월호 어딘가에 나와있을 거라고 생각됩니다.

■ **절대 공격**

전투중 적에게 배니시(バニシュ)마법을 걸면 어떤 마법도 통하게 됩니다. 이 때 데스(デス)나 데전(デジョン)등의 마법을 사용하면 상대를 즉사시킬 수 있습니다. 단 플스용에서는 이 비기를 사용했을 때 다운되는 경우가 있으니 주의하세요.

■ **무적 리룸**

리룸이 적을 조종하고 있는 상태에서 다른 캐릭터가 소환마법 케츠하리(ケーツハリー)를 사용합니다. 그리고 소환수가 나타나기 전에 리룸과 다른 모든 캐릭터 전원의 커멘드를 입력하면 리룸의 모습이 사라지고 무적 리룸 상태가 됩니다. 이 상태에는 리룸을 조작할 수 없지만 가만히 알아서 무적상태에서 알아서 싸우기 때문에 어떠한 적이라도 이길 수 있습니다.

■ **무적 티나**

티나가 트랜스를 사용해 변신하면 슬리플(スリプル) 마법을 사용해 티나를 잠들게 합니다. 그리고 그대로 제한시간이 끝나기를 기다렸다 티나를 깨웁니다. 그러면 트랜스 상태에서 계속 싸울 수 있게됩니다. 하지만 전투불능이 되어버리면 원상태로 돌아와 버리게 됩니다.

■ **숨겨진 이벤트**

리타나 본부에서 파티가 티나 혼자인 때가 되면 책상의 위쪽에 서서 결정버튼을 누릅니다. 그러면 쓰레기가 떨어져 있고, 티나가 그 쓰레기를 버리러 가는 이벤트가 발생합니다.

■ **게임이 싫어질 때**

콜로시엄에서 아이템을 걸고 배틀에 들어갑니다. 여기서 일부러 진 다음 이것을 반복해 파티 전원이 쓰러지게 만든 후 참가를 그만둡니다. 이 상태에서는 파티전원이 전투불능 상태인데도 이동하는 것이 가능해지게 됩니다. 이 상태에서 밖으로 나가 적과 조우하게 되면 파티는 전멸하고 게임오버라는 정겨운 화면을 만나게 됩니다. 게임을 좀더 특히 하게 종료하게 싶을 때 사용하세요.

기동전사 건담 기렌의 야망 -지온의 계보-(PS)

Q 지온의 계보에서 1턴당 자원 습득량을 늘리는 법

A 외교에서 적군을 제외한 각 세력과의 우호도를 높임. 자원이 많은 거점을 점령.

패러사이트 이브 2(PS)

Q 패러사이트 이브 2를 하다가 막혀서 진행을 못하고 있습니다. 셸터에 있다가 다시 드라이 필드로 돌아왔는데 다시 셸터로 돌아가려고 해도 드라이 필드에서 나갈 수가 없습니다. 벌써 며칠째 드라이 필드만 돌아다니고 있습니다. 어디로 가야 나갈 수 있는지 방법좀 알려주시면 고맙겠습니다.

A 셸터에 돌아가려면 처음 들어올 때의 길인 하수도를 통하여 돌아가야 합니다. 우물이나, 잡화점을 통해 하수도로 내려간 뒤 지도 북서쪽의 문으로 나가면 셸터로 갈 수 있습니다(공략에 나온 지도를 참조하세요).

Q 저는 패러사이트 이브 2를 열심히 하고 있는데요. 거의 마지막 부분의 막사에서 무한탄도 지급 받고 무기도 다 샀고 했는데 다시 셸터로 가지를 않아요. 공략집에는 프린트가 온다고 하던데 저는 죠디만 와있고 프린트는 오지 않는군요. 방법좀 알려주세요.

A 프린트가 오지 않은 건 아마 프린트가 죽어서가 아닌가 합니다. 프린트가 죽지 않고 Good End 방향으로 진행하였다면 나올 것입니다.

Q 패러사이트 이브 2를 하고있는데, 화염방사기를 다시 충전하는 방법을 모르겠습니다. 좀 가르쳐 주십시오.

A 무기점에서 バッテリ・燃料××라고 되어있는 메뉴를 선택하면 됩니다. 단, 화염방사기를 라이플에 장착한 상태여야 합니다.

듀프리즘(PS)

Q 안녕하세요. 저는 게임파워에 처음 문을 두드리는 성호라고 해요. 궁금한 것은 다름아닌 크로노 트리거의 액플 코드와 듀프리즘 민트의 장 '가름 수해' 일기장 부분부터 진행이 안되고 있습니다. 2주일동안 못해서 다른 게임만 하고 있어요. 꼭 가르쳐주세요! 꼭~

A 듀프리즘은 가름 수해 일기장 부분에서 일기를 읽고 유적의 바닥 부분을 조사하다 보면 벨이 등장, 보스전이 벌어집니다. 벨에게 이긴 후 벨의 시체(는 아니지만 어쨌든)를 뒤져서 얻는 윈드 마법으로 뒤쪽에 보이는 풍차를 돌리면 이벤트가 진행됩니다… 라고 비슷하게 게임파워 12월 공략에 나와있을 거라고 생각됩니다.

Q 듀프리즘에서 어떤 신전 안에서(머리 2개 달린 강아지처럼 생긴 몬스터가 나오는 곳) 불 피워져 있는 곳에서 불을 붙여야 하는지 말아야하는지(참고로 공략집이 없습니다) 알려주시고요, 비기가 있으면 알려주십시오.

A 불을 붙여야 합니다…. 횃불의 순서 등에 대한 질문은 없었기 때문에 이것 밖에 답해 드릴 수가 없습니다만… 왠지 보복이 두려우니 마저 답해드리지요. 일단 다른 방의 횃불은 가운데 두 개만 붙인 후 불을 붙일 때마다 등장하는 돌은 처음에 들어왔던 방으로 옮기면 됩니다. 단 불이 붙다 만 것이 하나 있는데 이것은 루우의 경우에는 진(ジン)으로 변신해서 바람을 사용하고 민트라면 윈드 마법을 사용하면 불이 붙을 겁니다.

DDR 3rd MIX(PS)

Q DDR 신버전 PS로 안나오나요? SSR하고 싶은데….

A 발매일이 5월 18일로 결정되었습니다. 좋으시겠군요. 달력에 ×표를 해가며 기다리세요. 그리고 지나친 SSR은 임산부나 노약자의 건강에 해로울 수가 있으나, 자라나는 청소년들에게는 아무런 문제가 없다고 하는군요. 하지만 아무리 SSR이 좋아도 카게의 약찍기 같은 것은 자제해 주시기 바랍니다.

목장이야기(PS)

Q 목장이야기에서 도구 레벨업하는 방법을 좀 알려주세요.

A 레벨업하고 싶은 도구를 장비하고 레벨업에 필요한 광물을 손에 든 채로 대장간의 할아버지에게 이야기하여 돈을 주면 3일 후 레벨업 된 도구를 얻을 수 있습니다.

바이오 해저드 코드 베로니카(DC)

Q DC용 바이오 해저드 코드 베로니카를 3번이나 클리어했지만 파일 1개를 못 찾겠습니다.

A 간단한 질문이군요. 그것은 배틀 모드에서 등장하는 것으로 배틀 모드 중간에 등장하는 슬롯머신이 있는 방을 기억하시는지? 웨스커로 플레이하면 콜트 파이슨이 나오지만 다른 캐릭터로 플레이하면 랜덤으로 파일이 등장합니다.

메가CD(ETC)

Q 메가CD 소프트를 구할 수 있는 곳은 어디죠? 물론 서울이나 서울 근처에서…. 메가CD 소프트라고 는 실피드 한 장뿐인데 2년 넘게 했더니 지겹군요. 루나가 하고 싶습니다. 추천도 좀 해주시고요.

주소불명

A 현재 용산에서도 메가CD를 취급하는 곳은 없다고 보는 편이 좋습니다. 메가CD 소프트를 가장 손쉽게 구할 수 있는 곳은 역시 청계천과 세운상가를 잘 돌아다녀 보시는 편이 좋을 것 같습니다. 이곳에는 아직 듀오와 메가CD의 소프트가 조금 남아 있다고 하네요. 특히 세운상가에서는 아직 루나1은 구할 수 있다고 합니다만… 루나2라면 조금 힘들 것 같네요. 그리고 추천을 해달라고 해도 구할 수 있는지 조차도 문제니…. 직접 세운상가에 가셔서 열심히 다리품 팔아보세요. 분명 쓸만한 것을 건질 수 있을 겁니다. 그리고 동네 게임매장이나 재고 정리하는 매장에서도 가끔 쓸만한 메가CD 소프트를 구할 수 있다고 하네요. 모든 것은 근성입니다. 더불어 플스2로도 실피드가 발매 예정입니다.

700-9077

안녕하세요. 뻔디기입니다!

게임계 초특급 속보 및 게임 진행 시 모든 궁금증

언제라도 700-9077으로 물어 봐 주세요! 모든 질문에 성심 성의껏 답변해 드립니다.

게임에 관한 궁금증 700-9077로 한 방에 날려 버리자!

궁금증 1 MS사의 X-BOX 드디어 공개

3월 10일 숨겨진 게임기로만 알려져 있던 MS사의 「X-BOX」가 그 전모를 드러내었다. 과연 X-BOX는 게임기 시장에 어떤 영향을 미칠까?

궁금증 2 장안의 화제, PS2의 모든 것을 만날 수 있다

발매당시 98만대라는 엄청난 판매를 기록한 PS2. 그 이후에 나타난 갖가지 문제점과 앞으로의 동향을 알아보자.





·주·제우미디어

뻔디기를 만나는 방법

700-9077로 전화를 건다 ➔ 2번 게임 사서함 선택 ➔ 1번 게임 Q&A 코너 선택 ➔ 1번 비디오 게임에 모든 궁금증을 녹음 ➔ 다음날 뻔디기가 남긴 메시지를 들으면 끝! (야~~ 요거 재밌네.. ^^)

재미있는 퀴즈와 푸짐한 상품을 한번에 즐기자!!

700-9077 게임 Q&A!

파워 퀴즈의 상품들이 밀레니엄을 맞이하여 새롭게 파워업 됐습니다.
재미있는 퀴즈도 푸시고 다양한 상품도 탈 수 있는 일석 이조의 행운을 잡으시기 바랍니다

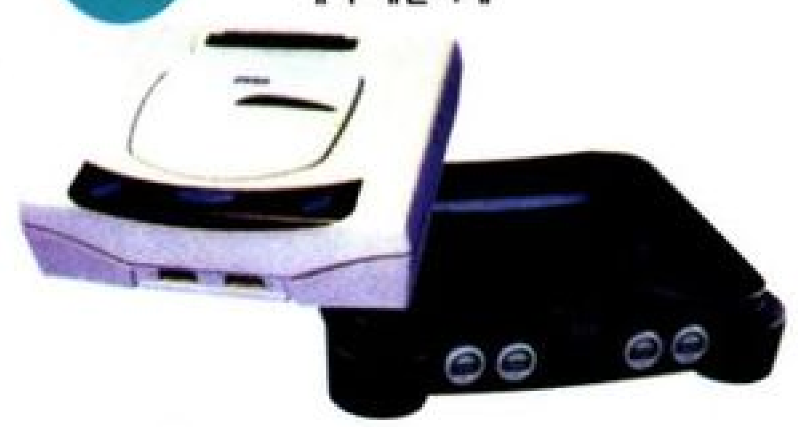
특등 1명 드림 캐스트 1대



1등 1명 플레이 스테이션 9000 1대



2등 1명 닌 64 혹은 세가 새턴 1대



3등 3명 네오지오 포켓 1대



4등 3명 비트매니아 전용 콘트롤러



5등 5명 포켓 스테이션 혹은 플스용 무비카드 1대



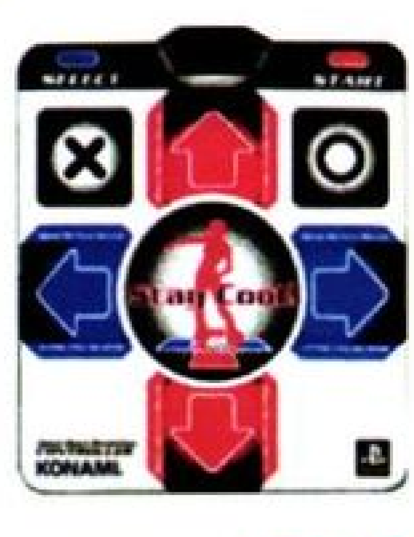
6등 5명 듀얼쇼크 혹은 PS/SS 호환 조이스틱



7등 5명 플스용 메모리 카드 1개



8등 7명 플스용 DDR 발판 1대



9등 10명 액션 리플레이



10등 10명 최신 게임지 1권



당첨확률 99.9%에 도전하는 방법

① 문제의 각 답을 정확히 적어 놓는다. ② 순서대로 문제도 안 읽고 계속 연속적으로 도전한다.
③ 추첨이므로 시도 횟수가 많으면 당첨확률이 높아짐을 역이용한다. ④ 별표(*)를 누르면 힌트가 나온다.

·주·제우미디어

퀴즈 도전 방법

700-9077로 전화를 건다 ➡ 2번 파워 퀴즈 선택 ➡ 1번 게임 파워 퀴즈 도전
➡ 문제를 손가락에 땀이 나게 푼다 ➡ 매달 말일 당첨자 발표를 확인 끝!!

Beginner 비기넣어

이번 달에도 따끈따끈한 비기를을 모았습니다. Beginner 비기넣어는 게임의 숨겨진 비기와 재미있는 비기를을 모아놓는 것입니다. 혹시라도 자신만이 알고 있는 비기가 있는 분이라면 언제든지 Beginner 비기넣어의 문을 두드리시기 바랍니다. 저희가 정말 소중한 소스로 사용할 것을 약속드립니다. 자! 그럼 또 새롭게 공개된 비기를을 살펴보도록 합시다.

PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation PlayStation

JET로 GO!

비행장에 숨겨진 2개의 요소 발견

■ 보너스 게임

플라이트 모드의 'Middle'로 플라이트 2의 정지위치 평가가 20점, 역시 같은 모드인 플라이트 모드의 'Advance'에서 플라이트 2의 접지위치와 정지위치의 평가가 각각 10점의 경우에 보너스 게임인 '트윈카로 GO!'가 출현한다. 또, 'Advance'의 플라이트 4에서 접지 위치와 정지위치가 10점이상이면 '마샬라로 GO!'가 출현한다.

■ 숨겨진 기체를 얻다



비행기를 운전해서 마일리지 뱅크 카드의 점수가 합계 5000 이상이 되면 숨겨진 기체인 'JAL/JEX B737-400'가, 합계가 10,000 이상이면 'JAL MD-11'이 합계 20,000이 되면 'JAL B777-300'을 사용할 수 있게 된다.

■ 기체의 색을 바꾸자!

각 모드에서 기체를 선택할 때 ↓방향으로 누른 뒤 선택하면 브라운 페인트 등의 색을 사용해서 기체의 색을 바꾸는 것이 가능하다. 단, 「J-AIRJ-31」과 「B767-300」는 기체의 색을 변화시킬 수 없다. 색으로 기체를 바꿔 기분을 살려 보는 것도 좋을 듯….

팝픈뮤직 3

숨겨진 곡 쉽게 얻기



지난 달에 설명했던 숨겨진 곡 선택방법보다 쉬운 방법이 공개되었다. 방법은 다음과 같다. 타이틀 화면에서 커맨드를 입력하는 것만으로 숨겨진 곡들을 얻을 수 있는데, PRERUDE와 같이 까다로운 선택 조건을 가지고 있는 곡도 버튼 몇번 눌러주는 것으로 선택이 가능해진다.

■ 전용콘트롤러의 경우

곡명	출현커맨드
LOVELY	3, 6, 8, 6, 6, 9, 6, 2, 6, 8, 6 의 순서로 입력
JUNGLE	7, 6, 3, 7, 3, 8, 4, 1, 2, 2, 2, 1, 7 의 순서로 입력
POSITIVE	1, 2, 3, 4, 6, 6, 7, 7, 8, 8, 9, 1, 1 의 순서로 입력
BOYS	6, 8, 6, 8, 8, 6, 8, 8, 6, 8, 8, 6, 3의 순서로 입력
PRELUDE	1, 2, 3, 9, 6, 4, 8, 7, 9, 3, 9, 6, 4, 8, 7의 순서로 입력

■ PS용 컨트롤로의 경우

곡명	출현커맨드
LOVELY	←, △, R1, △, △, R2, △, L1, △, R1, △의 순서로 입력
JUNGLE	○, △, ←, ○, ←, R1, ↑, L2, L1, L1, L1, L2의 순서로 입력
POSITIVE	L2, L2, ←, ↑, △, △, ○, ○, R1, R1, R2, L2, L2의 순서로 입력
BOYS	△, R1, △, R1, R1, △, R1, R1, △, R1, R1, △, ←의 순서로 입력
PRELUDE	L2, L1, ←, R2, △, R1, ○, L2, ←, R2, △, ↑, R1의 순서로 입력

드럼 매니아

숨겨진커맨드 공개

PS2와 동시 발매로 인기를 얻고 있는 드럼 매니아 비기. 리얼보다 어려운 난이도를 가지고 있는 초 상급자 모드인 익스퍼트 리얼모드의 선택법 및 각종 숨겨진 커맨드가 공개 되었다.

다음의 순서대로 드럼 컨트롤러를 두드리자.





포포로크로이스 이야기 2

한정 특산물

이 특산물들은 시기를 놓치면 절대로 다시 구할 수 없게 되는 희귀아이템이다.

제1장 : 서커스 텐트에서 사는「라이온인형」

제2장 : 강철마왕성의「가미가미성 디오라마」와「나르시아 인형」

第4章 : 황금도령 피피카의「마-라이온」

■ 익스퍼트 리얼 모드

하이햇 → 하이햇 → 스내어→ 스내어→ 하이탐→ 로우탐 → 하이탐 → 로우탐→ 베이스 드럼 → 베이스 드럼

■ 미러 모드 MIRROR

노트의 패턴이 좌우가 바뀌어 내려오는 모드.

스내어 → 스내어 → 하이탐 → 로우탐 → 하이탐 → 로우탐 →베이스 그럼

■ 히든 모드 HIDDEN

노트가 흐르는 도중 사라져버린다.

하이탐 → 로우탐 → 하이탐 → 로우탐 → 하이탐 → 베이스 드럼

■ 스피드 업 SPEED UP

노트의 속도가 평소 속도보다 빠르게 내려온다

하이햇 → 하이햇 → 스내어 →하이햇 → 하이햇 → 스내어 → 하이햇 → 드럼 베이스

PlayStation PlayStation

스트리트 파이터 ZERO 3

숨겨진비기 공개

■ 가일 출현 조건

월드 투어 모드에서 「U.S.A」코스를 클리어한다. 또는 플레이 타임이 96시간을 경과하면 자동으로 출현한다.

■ 월드 투어 모드의 U.S.A 코스

월드투어 모드의 19코스까지 클리어한 시점에서 플레이어의 토탈 레벨이 27을 넘으면 출현.

■ 팀 VS출현조건

월드 투어 모드에서 「중 코스」를 클리어. 또는 플레이 타임이 16시간이 지나면 자동으로 메뉴에 출현.

■ 서바이벌 모드 출현조건

월드 투어 모드에서「POINT 48106」를 클리어. 또는 플레이 타임이 24시간이 지나면 메뉴에 출현.

■ 파이널 배틀 출현조건

아케이드 모드의 레벨을 7로 클리어(컨티뉴 1번 가능). 또는 플레이 시간이 32시간이 지나면 메뉴에 출현.

■ 드라마틱 배틀 출현조건

아케이드 모드의 레벨을 8로 클리어(컨티뉴 1번 가능). 또는 플레이 시간이 72시간이 지나면 메뉴에 출현.

■ EX바이슨 사용조건

월드 투어 모드의 제 1분기 「U.S.A.」코스를 클리어하거나 플레이 시간이 8시간이 지나면 L2버튼으로 바이슨을 사용하는 것이 가능해진다.

■ 유리&윤리의 기술을 익히자

유리&윤리 이 두면은 파이널 배틀에서 사용하는 것이 가능한데 그 기술을 배워보자.

「유리」

사이코체인지α : 펀치 버튼 3개를 동시에 입력

데스크로스댄싱 : 약펀치, 약펀치, 우, 약킥, 강펀치(Z-ISM)

사이코 롤링 : ↓↘→↓↘→ + 펀치(Z-ISM)

「윤리」

사이코 체인지β : 킥 버튼 3개 동시 입력

데스크로스댄싱 : 약펀치, 약펀치, 우, 약킥, 강펀치(Z-ISM)

사이코 롤링 : ↓↘→↓↘→ + 펀치(Z-ISM)

■ 살의의 파동에 눈을 뜬 류 선택조건

월드 투어 모드의 숨겨진 JAPAN 코스1을 클리어하거나 플레이 타임이 120시간이 경과하면 출현

■ 숨겨진 드라마틱 코스

드라마틱 배틀 모드에서 류와 켄, 그리고 유리와 윤리를 사용해서 양쪽 코스를 모두 클리어 하면 출현

■ 진 고우키 배틀

파이널 배틀 모드에서 플레이어 셀렉트후 L1과 L2 버튼을 누르고 있는다.

Dreamcast Dreamcast

팝픈 뮤직 3

숨겨진곡 쉽게 고르기

전용 콘트롤러를 이용하는 사람이라면 위의 플스란에 있는 커맨드를 이용해도 된다. 드림캐스트용 패드를 이용하는 방법은 다음과 같다.

곡명	출현커맨드
LOVELY	↓, Y, B, Y, Y, R, ←, Y, B, Y, 의 순서로 입력
JUNGLE	A, Y, ↓, A, ↓, B, ↑, L, ←, ←, ←, L, A의 순서로 입력
POSITIVE	L, ←, ↓, ↑, Y, Y, A, A, B, B, R, L, L의 순서로 입력
BOYS	Y, B, Y, B, B, Y, B, B, Y, B, B, Y, ↓의 순서로 입력
PRELUDE	L, ←, ↓, R, Y, ↑, B, A, L, ↓, R, Y, ↑, B, A의 순서로 입력

■ 캐릭터 변경 방법

아케이드 모드에서 플레이할 모드를 선택한 다음 B버튼을 게임이 시작할 때까지 누르고 있으면 된다. C버튼을 누르고 있는 경우, 캐릭터의 색이 변화한다.

댄스댄스레볼루션 - 2nd MIX Dreacast Edition

SSR 선택 방법

「BONUS TRACK」의 전곡을 BASIC으로 클리어.

엔드레스DC

60곡을 클리어하면 출현

DC판 오리지널 엔딩테마

EASY, NORMAL, HARD중 어느 것이든지 20회 클리어하면 출현

초강전기 키카이오

숨겨진로봇 등장!

키카이오에서 숨겨진 로봇을 사용하는 방법이 공개되었는데, 키카이오에서 숨겨진 모든 로봇을 만들려면 자금을 필요로 한다. '히어로 첼린지 모드'나 'VM의 미니게임'을 통해 다음 제시하는 액수의 금액을 모으도록 하자.

32500G : 다크팔시온(ダークパルシオン)

35000G : 라파가 암리터(ラファーガアムリッタ)

37500G : 와이즈댁얼스로스(ワイズダックオルソロッソ)

40000G : 딕센엑스펠리먼트(ディクセンエクスペリメント)

베르세르크 - 천년제국 응편상실화의장

베르세르크의 미니게임을 즐기자

난이도를 「VERY EASY」로 하고 본편을 클리어하면 숨겨진 요소들을 모아 놓은 프라이즈 박스(プライズ ボックス)에 새롭게 생긴 미니게임을 즐길 수 있다.

스테이지 셀렉트

난이도를 「NORMAL」이상으로 클리어하면 스테이지 셀렉트가 가능해진다.

노리미트 모드

난이도를 「HARD」으로 클리어하면 무기의 사용무제한이 되는 노리미트(ノーリミットモード)가 등장한다.

소프트 발매 리스트

이달의 구입 추천작 BEST 5

PS는 캡콤의 RPG 브레스 오브 파이어 4와 화려한 그래픽의 슈팅게임 레이크라이시스가 기대됩니다. 지난 달에 구입추천작으로 나갔던 수퍼로봇대전 α는 또 연기되었군요. PS2에서는 올드팬의 향수를 불러일으키는 그라디우스 3 & 4가 발매됩니다. DC는 센티멘탈 그래피티2가 연기되어 다시 구입추천작의 자리를 차지하게 되었고 현재 일본에서 큰 인기를 끌고 있다는 삼바 DE 아미고가 발매됩니다. 이제 집안에서 마라카스를 들고 삼바를 즐겨보실까요?

PS


▲ 브레스 오브 파이어 IV


▲ 레이크라이시스

PS2


▲ 그라디우스 3 & 4

DC


▲ 센티멘탈 그래피티 2


▲ 삼바 DE 아미고

★게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

4월 발매 예정 소프트

★: 파워 기대작 표시

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	6일	右左(우사)	아트딩크	PUZ	3,800엔
PS	6일	체스 2000	언바란스	TBL	6,800엔
PS	6일	인연이라는 이름의 팬던트 -with TOY BOX-	NEC IC	ADV	6,800엔
PS	6일	신장의 야망 열풍전 with 파워업키트	코에이	SLG	9,800엔
PS	13일	가이아 마스터 - 신들의 보드게임	캡콤	TBL	4,800엔
PS	13일	타이니 벌렛	SCEJ	ACT	5,800엔
PS	20일	스노포케라	아틀라스	ETC	3,800엔
PS	20일	포케라 DX	아틀라스	ETC	3,800엔
PS	20일	메카 포케라	아틀라스	ETC	3,800엔
PS	20일	아트카이온 쌍육전	아펙트	TBL	4,800엔
PS	20일	튜닝 카 배틀 스펙 R	MTO	RCG	5,800엔
PS	20일	댄싱 스테이지 featuring Dreams Come True(가칭)	코나미	음악게임	4,800엔
PS	20일	폐쇄병원	위젯트	ADV	미정
PS	20일	록맨 대쉬 2 ~ 에피소드 2 위대한 유산	캡콤	RPG	5,800엔
PS	20일	위자드리 ~DIMGUIL~	아스키	RPG	6,800엔
PS	20일	대전연애시뮬레이션 트리펠즈 마법학원	아스키	SLG	5,800엔
PS	20일	우리는 밀림탐색대!!	빅터	SLG	5,800엔
PS	27일	루나 윙 -시간을 넘은 성전-	상영사	S · RPG	6,800엔
PS	27일	햄스터 이야기	컬처브레인	RPG	4,800엔
PS	27일	근육번부 ROAD TO SASUKE	코나미	SPT	5,800엔
PS	27일	면허를 따자	트와이라이트익스프레스	SLG	5,800엔
PS	27일	파카파카패션2	프로듀스	음악게임	5,800엔
PS	4월	머나먼 시공 속에서	코에이	RPG	6,800엔
PS	4월	너에게 Steady	시디브러스	SLG	5,800엔
PS	4월	환상월야	나그재트	ADV	5,800엔
PS	★4월	브레스 오브 파이어 IV	캡콤	RPG	5,800엔
PS	★4월	레이 크라이시스	타이토	STG	5,800엔
PS	4월	데빌맨	반다이	ETC	5,800엔
PS	4월	브리간다인 그랜드에디션	이슬리스텝	S · RPG	6,800엔
PS	4월	플램벨쥬의 정령	키드	AVG	6,800엔
PS	4월	도키도키 프리티리그 Lovely Star	엑싱	SLG	6,800엔
DC	6일	슈퍼 유로 사커 2000	이미지니어	SPT	5,800엔
DC	6일	삼국지 6 with 파워업 키드	코에이	SLG	9,800엔
DC	27일	댄스 댄스 레볼루션 2ndMI 클럽버전 드림캐스트 에디션(가칭)	코나미	음악게임	미정
DC	27일	센티멘탈 그래피티 2	NEC	SLG	6,800엔
DC	★27일	파워스톤2	캡콤	ACT	5,800엔
DC	★27일	삼바 DE 아미고	세가	음악게임	5,800엔
DC	★27일	소사리안~칠성마법의 사도~	빅터	RPG	5,800엔
DC	27일	기천열소년 S 강가강	세가	ACT	4,800엔
DC	27일	기천열소년 S 강가강(디바이스 마이크 포함)	세가	ACT	6,800엔
N64	7일	건틀렛 레전드	에포크	A · RPG	6,800엔
N64	★27일	젤다의 전설 -무쥬라의 가면-	닌텐도	A · RPG	5,800엔
N64	★27일	젤다의 전설 -무쥬라의 가면-(확장팩 동봉)	닌텐도	A · RPG	7,800엔

5월 발매 예정 소프트

★: 파워 기대작 표시

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	2일	안녕 우주전함 야마토 -사랑의 전사들-	반다이	SLG	7,800엔
PS	2일	블루마린	스타 피쉬	SLG	2,000엔
PS	2일	브레이브 사가 2	타카라	SLG	7,800엔
PS	11일	엘란 플러스	비스코	SLG	2,800엔
PS	12일	스트리트 보더 2	마이크로 캐빈	SPT	5,800엔
PS	18일	댄스 댄스 레볼루션 3rd MIX(가칭)	코나미	음악게임	오픈
PS	18일	마리오넷 컴퍼니 2 Chu!	마이크로 캐빈	ADV	6,800엔
PS	18일	빅토리 복싱	빅터	SPT	5,800엔
PS	25일	성계의 문장	반다이비주얼	ADV	6,800엔
PS	25일	아쿠에리안 에이지 ~동경워즈	ESP	TBL	6,800엔
PS	★25일	메탈슬러그 X	SNK	ACT	5,800엔
PS	5월	성 루미나스 여학원	엑싱	ADV	6,800엔
DC	2일	빅쿠리맨 2000 비바 페스티벌	세가토이스	ETC	4,800엔
DC	★18일	구원의 반 -재림조-	FOG	ADV	5,800엔
DC	18일	마리오넷 컴퍼니 2 Chu!	마이크로 캐빈	ADV	6,800엔
DC	25일	렌타 히어로 NO. 1	세가	ACT	5,800엔
DC	25일	수퍼 런어바웃	클라이맥스	레이싱	5,800엔
DC	25일	그라우엔의 조롱 Kapitel 5 속죄	세가	ETC	2,800엔
DC	5월	니벨룽겐의 반지	마이크로캐빈	ADV	미정

6월 발매 예정 소프트

★: 파워 기대작 표시

기종	발매일	게임명	회사명	장르	가격
PS	22일	해피 샐비지	미디어웍스	ETC	5,800엔
PS	하순	어디라도 햄스터 2 (츄~)	벡	ETC	3,800엔
PS	6월	모레의 엠브레이스~에딘 마음의 네이블	아이디어팩토리	RPG	미정
PS	6월	햄스터 이야기	컬처브레인	ETC	4,800엔
PS	6월	샐러리맨 김태랑	반다이	ADV	3,800엔
DC	6월	www. 사커 -참가자 모집	크린 플라이트	SLG	5,800엔
DC	6월	수도고 배틀 2	겐끼	레이싱	5,800엔
DC	6월	골프해요 코스데이터집 Vol 1(가칭)	보톰업	ETC	미정
DC	6월	아니마스타	아키	RCG	5,800엔
DC	6월	ARMADA	메트로 3D	SLG	미정

7월 이후 발매 예정 소프트

★: 파워 기대작 표시

PS

발매일	게임명	회사명	장르	가격
★19일	파이널 판타지 9	스퀘어	RPG	미정
7월	라그나큘 레전드	아트딩크	RPG	4,800엔
10월	PS ZOIDS(가칭)	토미	ACT	미정
★봄	수퍼로봇대전 α	반프레스토	SLG	6,980엔
★봄	수퍼로봇대전 α (한정판)	반프레스토	SLG	9,800엔
★봄	드래곤 퀘스트 7 -에덴의 전사들-	에닉스	RPG	7,800엔
봄	도박묵시록 카이지	강담사	ETC	5,800엔
봄	스트리트 골퍼	선소프트	SPT	5,800엔
봄	마크로스 플러스 게임 에디션	상영사	SHT	미정
봄	청의 6호 안타티카	반다이비주얼	SLG	미정
봄	코스모 워리어 레이	타이토	ACT	미정
여름	프렌즈 -청춘의 빛-	NEC IC	ADV	6,800엔
여름	체포하겠다	파이오니아LDC	ADV	미정
여름	해피셀비지	미디어웍스	ADV	미정
★여름	페르소나 2 벌	아틀라스	RPG	6,800엔
여름	비트매니아 BEST HITS (가칭)	코나미	음악게임	미정
여름	SD 건담 G제너레이션 3 (가칭)	반다이	SLG	미정
여름	침묵의 함대	강담사	ETC	5,800엔
여름	인어의 낙인	NEC IC	RPG	미정
여름	RC로 가자!	타이토	SLG	미정
여름	비시바시스페셜	코나미	ETC	미정
여름	스즈키 폭발	에닉스	ETC	미정
겨울	시스터프린세스	미디어웍스	ADV	미정
2000년	RPG 쯔꾸루 4	아스키	ETC	6,800엔
★2000년	엠블렘 사가	아스키	S·RPG	미정
2000년	카무라이 -神来-	남코	RPG	미정
★2000년	테일즈 오브 이터니아	남코	RPG	미정
2000년	나이트메어 크리처스 2	코나미	ACT	미정
2000년	스타트링 오딧세이 2 마룡전쟁	레이포스	SLG	미정
2000년	스타트링 오딧세이 3 밀레니엄 성전	레이포스	SLG	미정
2000년	기동신선조 숏아라 검	아스키	RPG	미정
2000년	Dear Friends	비주얼 아츠	SLG	5,800엔
2000년	배틀쉽 야마토	록웰 인터내셔널	STG	3,800엔
2000년	Favorite Dear 순백의 예언자	NEC IC	S·RPG	미정
미정	동경마인학원외법첩	아스믹 에스	S·RPG	미정
★미정	드래곤 퀘스트 VII - 에덴의 전사들	에닉스	RPG	7,800엔
미정	나이트 오브 제네시스 - 신들의 황혼	에스코트	S·RPG	5,980엔
미정	리가시 오브 케인 소울리버	캡콤	ACT	미정
미정	블랙매트릭스 크로스	NEC	S·RPG	미정
미정	서킷의 늑대 2	MTO	RCG	미정
미정	안젤리크 트로와	코에이	SLG	미정
미정	라그나큘 레전드	SCEI	RPG	미정
미정	원더러 쇼크 ~1950 아메리칸 드림즈	SCE	TBL	미정
미정	백가이너-부활하는 용자들 완결편-	빙키즈	SLG	미정
미정	오 바른	남코	SHT	미정
미정	머큐리우스 프리티	NEC IC	SLG	미정
미정	전국몽환	반프레스토	SLG	미정
미정	캡콤 AVG 넥스트 스타일(가칭)	SLG	ADV	미정
미정	비트매니아 APPEND GOTTAMIX 2 (가칭)	코나미	음악게임	미정
미정	엘더게이트	코나미	RPG	미정
미정	디노브리더 어나더 프로그레스	J·윙	ACT	5,800엔
미정	블레이드아츠	에닉스	AVG	미정

DC

발매일	게임명	회사명	장르	가격
7월	골프해요 코스데이터집 Vol 2(가칭)	보통업	ETC	미정
8월	골프해요 코스데이터집 Vol 3(가칭)	보통업	ETC	미정
봄	어드밴스드 대전략 ~ 유럽의 바람·독일 전격작전	세가·시스템소프트	SLG	6,800엔
봄	머큐리우스 프리티	NEC IC	SLG	미정
봄	몬스터 브리드	NEC IC	SLG	미정
봄	더 타이핑 오브 더 데드-키보드 마스터즈-	세가	ETC	미정
봄	이노센트 티어즈	코비	S·RPG	미정
봄	사쿠라 대전	세가	ADV	미정
봄	발더스 게이트	세가	RPG	미정
여름	특촬 모험 활극 수퍼 히어로 열전	반프레스토	SLG	미정
여름	사쿠라 대전 2-그대여 죽지마오-	세가	ADV	미정
여름	포케카노	데이텀 폴리스타	SLG	6,800엔
여름	룸메이트 노벨 -사토 유카-	데이텀 폴리스타	ADV	6,800엔
가을	해피레슨	데이텀 폴리스타	SLG	6,800엔
★가을	사쿠라 대전 3-파리는 불타고 있는가-	세가	ADV	미정
2000년	사립 저스티스 학원 2(가칭)	캡콤	격투액션	미정
★2000년	스트리트 파이터 Ⅲ 3rd STRIKE fight for the future(가칭)	캡콤	격투액션	미정
2000년	초시공 요새 마크로스(가칭)	상영사	SHT	미정
2000년	판타지 스타 온라인	세가	RPG	미정
2000년	나이트메어 크리처스 2	코나미	ACT	미정
★2000년	SNK VS CAPCOM(가칭)	캡콤	격투액션	미정
미정	메탈맥스 오버드라이브 (가칭)	아스키	RPG	미정
미정	성령기 라이블레이드	윙키소프트	SLG	5,800엔
미정	센티멘탈 프릴류드	NEC IC	ADV	미정
미정	Kanon	NEC IC	ADV	미정
미정	엔젤 프레젠트	NEC IC	ADV	미정
미정	에코 더 돌핀 (가칭)	세가	ADV	미정
★미정	실황 파워풀 프로야구DC(가칭)	코나미	SPT	미정
★미정	그랜디아 2	게임아츠	RPG	미정
미정	Dee Dee 플래닛	세가	ACT	미정
미정	이터널 아르카디아	세가	SLG	미정
★미정	쉔무 제 2 장 홍콩 (가칭)	세가	ETC	미정
★미정	슈퍼로봇 대전 α	반프레스토	SLG	미정
미정	봄바람 전대 V포스	빙키즈	SLG	미정
미정	Cool Cool Toon	SNK	ETC	미정
미정	엘도라도 게이트	캡콤	RPG	미정
미정	네플 테일 ~ 아르시아 인 드림스	세가	A·RPG	미정

N64

발매일	게임명	회사명	장르	가격
★봄	이상한 던전 풍래의 시렌 2 도깨비 습래 시렌성	춘소프트	RPG	미정
★봄	실황 파워풀 프로야구 2000	코나미	SPT	7,800엔
여름	슈퍼 블랙배스 64	스타피시	ETC	6,800엔
2000년	익사이트 바이크 64(가칭)	닌텐도	RCG	5,800엔
2000년	슈퍼 마리오 RPG 2(가칭)	닌텐도	RPG	6,800엔
2000년	퍼펙트 다크(가칭)	닌텐도	ACT	6,800엔
★2000년	마더 3	닌텐도	RPG	미정
미정	레브 리미트	세타	RCG	미정
미정	슈퍼맨	타이토	ACT	미정
★미정	파이어 엠블렘64(가칭)	닌텐도	SLG	미정
미정	64워즈	허드슨	ACT	미정
미정	플라이트 시뮬레이터(가칭)	비디오 시스템	SLG	미정
★미정	바이오 하자드 제로	캡콤	ADV	미정
미정	와이프 아웃 64	코코너츠 재팬	RCG	7,980엔

원더스완 발매 예정 소프트

4월 발매 예정 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
6일	삼국지 2 for 원더스완	코에이	SLG	4,200엔
상순	포켓 파이터	반다이	격투액션	3,800엔
하순	파이어 프로레슬링 for 원더스완	加賀 데크	ACT	3,980엔
4월	로드런너 For 원더스완	반프레스토	ACT	2,980엔

5월 발매 예정 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
5월	헌터×헌터(가칭)	반다이	ADV	3,800엔

6월 이후 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
22일	검은 눈동자의 노아 ~ 셀그리스 크로니크	거스트	RPG	3,800엔
6월 하순	레인보우 아일랜드	메가 하우스	ACT	4,200엔
여름	슈퍼로봇 대전 컴팩트2 제2부:우주격동편	반프레스토	SLG	4,500엔
겨울	슈퍼로봇 대전 컴팩트2 제3부:은하결전편	반프레스토	SLG	4,500엔
★2000년	성검전설 2	스퀘어	A·RPG	미정
★2000년	초코보의 이상한 던전 2	스퀘어	RPG	미정
★2000년	파이널 판타지	스퀘어	RPG	미정
★2000년	로맨싱 사가	스퀘어	RPG	미정
2000년	테트리스 for 원더스완	BBS	PZL	미정

플레이스테이션 2 발매 소프트

4월 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
13일	스카이 서퍼	아이디어 팩토리	ACT	5,800엔
★13일	그라디우스 Ⅲ & Ⅳ ~ 부활의 신화	코나미	SHT	오픈
27일	프라이멀 이미지 Vol. 1	아틀라스	ETC	5,800엔
4월	에버그레이스	프롬 소프트웨어	RPG	미정
4월	스노보드 수퍼크로스	EA·스퀘어	SPT	6,800엔

5월 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
25일	프레스베르그	거스트	ETC	미정

6월 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
1일	건설중기 쌈질 배틀 막나가는 칸고	아트딩크	ACT	미정

7월 이후 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
9월	RED(가칭)	코나미	SLG	미정
봄	극공간프로야구 AT THE END OF CENTURY 1999	스퀘어	SPT	6,800엔
봄	와일드 와일드 레이싱	이미지니어	RCG	미정
봄	크로스 파이어	EA·스퀘어	RPG	미정
봄	진·삼국무쌍 (가칭)	코에이	격투액션	미정
★봄	실황 파워풀 프로야구7(가칭)	코나미	SPT	미정
봄	O스토리 (러브 스토리)	에닉스	ADV	미정
★봄	실황 월드 사커2000(가칭)	코나미	SPT	미정
여름	오니무사	캡콤	ACT	미정
여름	기갑세기G브레이커	선라이즈 인터랙티브	SLG	미정
여름	유니존(가칭)	테크모	SLG	미정
★여름	아머드 코어 2	프롬 소프트웨어	ACT	미정
★여름	건그리폰 브레이즈 (가칭)	게임아츠	ACT	미정
여름	실피드 (가칭)	캡콤·게임아츠	SHT	미정

발매일	게임명	회사명	장르	가격
가을	안젤리크 트로와	코에이	ADV	미정
가을	나와 마왕(가칭)	SCEI	ETC	미정
★겨울	포포로크로이스 이야기 3	SCEI	RPG	미정
겨울	꽃과 태양과 비와	아스키	ADV	미정
겨울	마이트 앤 매직	이미지니어	RPG	미정
2001년	타이푼(가칭)	이미지니어	SLD	미정
2000년	올스타 프로레스링	스퀘어	ACT	미정
2000년	초로HG(가칭)	타카라	RCG	미정
★2001년 봄	파이널 판타지 10	스퀘어	RPG	미정
2001년	타이푼(가칭)	이미지니어	SLD	미정

발매미정 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
미정	신 쿨보더스(가칭)	웹시스템	ACT	미정
미정	성령기 라이블레이드 2(가칭)	윙키 소프트	SLG	미정
미정	파이팅 일루전 K-1 그랑프리(가칭)	엑싱	ACT	미정
미정	엑조티카(가칭)	에닉스	A·RPG	미정
미정	BBD2000(가칭)	에닉스	SLG	미정
미정	버스트 어 무브 3(가칭)	에닉스	음악게임	미정
★미정	스타오션3	에닉스	RPG	미정
★미정	그란투리스모 2000	SCEI	RCG	미정
★미정	바이오 해저드 시리즈(가칭)	캡콤	ADV	미정
미정	플라이 하이	거스트	RCG	미정
미정	옥건 이야기 2(가칭)	겐키	RPG	미정
미정	젤드너실트 2(가칭)	코에이	S·RPG	미정
미정	1ON1 Government	조던	ACT	미정
미정	전차로GO 최신작(가칭)	타이토	SLG	미정
미정	바운서	스퀘어	ACT	미정
미정	500GP(가칭)	남코	RCG	미정
미정	블러디 로어 3(가칭)	허드슨	격투액션	미정
미정	기동전사 건담(가칭)	반다이	SLG	미정
미정	봄버맨2001(가칭)	허드슨	ACT	미정
미정	입체닌자활극 천주2(가칭)	SCEI	ACT	미정
미정	쿠나이 (가칭)	테크모	ACT	미정
미정	파일럿이 되자! 2 (가칭)	빅터	SLG	미정

새턴 발매 리스트

발매미정 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
미정	워즈워스	엘프	RPG	미정

GAME BOY 발매 리스트

4월 발매 예정 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
7일	로드런너 돔돔단의 야망	엑싱	ACT	3,980엔
7일	VS 레밍즈	J윙	ACT	4,500엔
13일	유희왕 몬스터 캡슐 GB	코나미	RPG	4,500엔
21일	버거 파라다이스	갭스	ACT	2,980엔
★27일	메탈기어 Ghost Babel	코나미	ACT	미정
27일	헌터×헌터 -헌터의 계보-	코나미	ADV	미정
28일	퍼즐보블 4	알트론	PUZ	3,800엔
4월	무민의 대모험	선소프트	ACT	미정

5월 이후 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
12일	소울게터 -방과후 모험 RPG	마이크로 캐빈	RPG	3,980엔
26일	타이토 메모리얼 CHASE H.Q	졸던	RCG	3,980엔
26일	타이토 메모리얼 버블보블	졸던	ACT	3,980엔
27일	빅쿠리맨 2000 차징 카드 GB	이미지니어	ETC	3,980엔
5월	던전 세이버	J윙	RPG	4,800엔
5월	매지컬 체이스	마이크로캐빈	SHT	미정

6월 이후 발매 소프트

발매일	게임명	회사명	장르	가격
7월	포켓쿠킹	J윙	SLG	4,800엔
8월중순	퍼펙트 초로Q	타카라	RCG	3,980엔
8월	GB 조이드 (가칭)	토미	ACT	미정
봄	월드사커 2000	코나미	SPT	미정
봄	사쿠라대전GB(가칭)	미디어팩토리	ADV	미정
봄	KLUSTAR	스파이크	ACT	3,980엔
여름	스타오션 블루스피어	에닉스	RPG	미정
★2000년	젤다의 전설 이상한 나무의 과실-지혜의 장-(가칭)	닌텐도	A·RPG	미정
★2000년	젤다의 전설 이상한 나무의 과실-용기의 장-(가칭)	닌텐도	A·RPG	미정
★2000년	젤다의 전설 이상한 나무의 과실-힘의 장-(가칭)	닌텐도	A·RPG	3,800엔
2000년	블랙 오닉스 GB	비비에스	RPG	4,500엔
미정	진·여신전생 데빌칠드런-적의 서-	아틀라스	RPG	미정
미정	진·여신전생 데빌칠드런-흑의 서-	아틀라스	RPG	미정
미정	뽀용의 던전룸	허드슨	RPG	미정
미정	이상한 던전 시리즈 제 6탄 풍래의 시렌GB 2(가칭)	춘소프트	RPG	미정
미정	스타워즈 에피소드1 레이서	닌텐도	RCG	미정
미정	동키콩 랜드 2	닌텐도	ACT	미정
미정	포켓몬 피클로스	닌텐도	ETC	미정

POWER 게시판

POWER 앙케이트

※ 답은 애독자 엽서 앙케이트 답변 코너에 작성해 주십시오.

2002년 월드컵을 앞두고 각종 매스컴을 통해 일본 문화 개방에 대한 정보를 들을 수 있습니다. 이번 달 게임파워에서는 일본 문화 개방이 비디오게임 시장에 어떤 영향을 미칠지에 대한 앙케이트를 마련해 보았습니다.

1. 일본문화개방에 찬성하십니까?
   · 예 (   )
   · 아니오 (   )

2. 시기는 언제쯤 될 것이라고 생각하십니까?
   ① 앞으로 3개월 이내
   ② 금년 내에 문화개방이 이루어질 것이다
   ③ 2002년 월드컵을 전후로
   ④ 기타(   )

3. 문화 개방이 비디오게임 시장에 어떤 영향을 줄 것이라고 생각하십니까?
   ① 시장 활성화 될 것이다
   ② 복제 시장 단속에 따른 게임 가격의 인상
   ③ 하드웨어의 폭 넓은 보급
   ④ 기타(   )

4. 일본문화개방이 이루어지면 게임 하드웨어 보급이 촉진될 것이라고 생각하십니까?
   · 예 (   )
   · 아니오 (   )

5. 외국 게임의 언어 문제의 해결 방안은 어떤 것이 좋다고 생각하십니까?
   ① 현지보다 늦더라도 한글화 된 게임이 나와야 한다
   ② 메뉴얼 등의 기본적 사항만 한글화시켜야 한다
   ③ 한글화보다는 일본과 동시에 발매해서 일본어 그 자체의 오리지널성을 간직하는게 더 좋다
   ④ 기타(   )

6. 시장이 개방된다면 국내업체의 비디오게임 개발도 활발해질텐데, 가장 경쟁력 있는 업체는 어디라고 생각하십니까?
   (   )

7. 국내 소프트웨어 유통의 가장 이상적인 형태는 어떤 것이라고 생각하십니까?
   ① 하드웨어를 수입하는 업체가 소프트웨어도 일괄적으로 관리해야 한다
   ② 일본의 게임 메이커가 직접 들어와서 관리해야 한다
   ③ PC처럼 유통사가 각각의 소프트를 수입 판매
   ④ 기타(   )

8. 국내로 수입되는 소프트웨어의 가격대는 어느 정도가 적당하다고 생각하십니까?
   ① 1~ 2 만원 ② 3~ 4 만원 ③ 5~ 6 만원
   ④ 기타(   )

필자모집

게임파워에서 필자를 모집합니다. 부문은 차세대기(DC, SS, PS, PS2, N64)와 아케이드입니다. 나이는 17세 이상이어야 하며 일정수준 이상의 게임실력과 필력을 지녀야합니다.

(☎)3142-6845 게임파워 편집부

게임파워 방문 안내

게임파워를 방문하고 싶다는 생각을 가지신 독자 여러분들이 많은데요, 마감이 끝난 일요일에 연락도 없이 찾아오시는 일은 삼가 주시기 바랍니다. 방문은 언제라도 환영입니다. 하지만 사전 연락과 시간을 정하신 다음 방문해주시기 바랍니다.

파워티켓 상품





발행 겸 편집인	서인석
편집주간	조신
파워취재팀장	이현수
취재	신상민, 문학준, 이종우
객원기자	정재환, 김규만
일본 특파원	구언정
어시스트	최정환, 김신권, 홍인균 이호성, 김성회, 방 진 차준호, 김상근, 곽경수 박기언, 천용진, 곽동언 김영대
파워미술팀장	이정아
미술	고은영, 김해정
일러스트	김상근
제작팀장	이동백
제작	김현정
광고팀장	손대현
광고	윤경채 대리, 강태영 정경남, 최정호, 김경묵, 박성일, 박영미
영업팀장	최종현
영업	손용락 과장, 임용규, 손병철
관리팀장	손대현
관리	임완규 대리, 김혜정 강은하
발행	(주)제우미디어 서울시 마포구 성수동 324-1 법경빌딩 5층
인쇄	(주)학원 프린테크
제본	가산실업
출력	(주)베스트 플러스
등록일자	1992. 10. 5
등록번호	라-5780
취재/미술	3142-6845
팩스	3142-6820

가격 및 정기구독 안내

가격	6,800원
1년 정기구독료	74,800원
광고, 영업, 정기구독	3142-6841
팩스	3142-0075

정기구독 및 단행본 신청시 은행 온라인 번호

■서울은행	22108-2677906
■국민은행	822-01-0154-610
■농협	033-01-168077
■외환은행	105-22-00360-9
예금주 :	(주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지 PC POWER Zine net POWER

■제우미디어 찾아오시는 길



편집후기



자다가도 문득 문득 깬다. 속이 쓰리다. 마감 증후군인가? 아니야 아냐… 이것은 팀장 증후군인게다. 틀림없이…. 누군가 나를 팀장이라고 부를 때, 나는 그의 목을 물고 싶어진다. 그리곤 말해주고 싶다. "겨우 그 정도냐? 더 단련해라! 하하하하" 그리고는…. 아야… 속이 쓰리다. 그러나 나는 장담한다. 자신 있게 말한다. "단련해라"

……………………………… **이현수 팀장**

일본출타중(日本出張中)

신상민 기자

이걸 쓸 때쯤이면 내 머리 세포는 63빌딩 위에 있고, 내 육체는 바다 밑 해저에 가라 있는 듯하다. 마감이 들이닥치면, 원고와 계속되는 전쟁, 그리고 또 전쟁. 머리는 마감 시간만을 생각하고 손가락은 점점 느려저만 간다. 그래도 내 머리 한 가운데 남아 있는 건 내가, 우리 겜포엘팀이 만든 책을 읽고 즐거워하고 감동하는 독자의 미소다. 우리가 존재하는 이유, 바로 이것이 아닐까.

……………………………… **문학준 기자**

출근 첫날부터 편집후기 쓰는 기자는 저 밖에 없겠지요. 마감 때에 첫 출근해서 다들 고생하는 것을 보기만 하고 편집후기에 글을 올리려하니 쑥스러울 뿐이네요.
다음 달에는 어차피 저도 여기 있는 선배님들과 같은 입장이 되겠지만…

……………………………… **이종우 기자**

이번 달에는 많은 사람을 만났습니다. 그리고 많은 일이 있었습니다. 한달에 게임 이외에 이렇게 많은 일을 한 것은 처음 인 것 같군요. 하지만 이런 것도 나름대로 즐거운 것 같습니다.
배움은 평생 간다고 하던가요? 전 아직도 배울 것이 많은 것 같습니다. 그래서 그런지 요즘은 하고 싶은 일도 많고, 해야할 일도 참 많다고 생각됩니다. 그래서 시간이 더욱 부족하게 느껴지는 건지도 모르겠네요.

……………………………… **정재환 객원기자**

어라 어느새 또 한달이 지나갔군요. 세월은 참 빨리 흘러갑니다. 그렇지만 시간은 또 잘도 돌아오지요. 그렇지만 가끔은 여유도 찾고 싶은데요. 더 많은 시간들이 제게 다가오고 있습니다. 또 다른 마감이겠지요. 하지만 언제나 즐거운 마음으로 일을 하기로 결심했으니 문제 없습니다. 하지만 세상일은 그렇게 만만하지 않습니다. 더 많은 고통이 저를 기다리겠지요. 하지만 걱정 없습니다.
단호한 결의라는 것은 그렇게 쉽게 무너지지 않거든요. 저는 무척 지금 하고 있는 일이 재밌습니다. 즐겁기도 하고요. 근데 왜 요즘 친구들과 선배들이 고맙게 느껴지는지 모르겠습니다. 왜 이렇게 신세만 지는지….
아무튼 좋습니다. 제가 좋아하는 형이 그러는데 행복은 그리 먼게 아니랍니다.

……………………………… **김규만 객원기자**

전국 총판점

■서울 지역

강남 영동사	554-3784
강동 도서	471-2044
구로 영도사	684-7199
도봉 셈터사	983-3900
동대문 지산	2245-3686
용산 진영사	326-1866
서초 금비	534-9075
송파 강화사	416-5101
중구 수송사	2272-0803
성동 성지사	457-2891
영등포 지성사	847-6702
관악 영우사	872-2915
서대문 해진사	357-6045
종로 경북	737-3491
강서 영민도서	697-7995
동작 관악사	823-5121

■경기 지역

인천 인광서적	032-883-4405
부평 중앙도서	032-527-9350
부천 하나	032-663-6467
성남 한성도서	0342-715-0066
수원 홍원도서	0331-241-6300
일산 대일	0344-977-4428
이천 남강서적	0366-637-2337
안산 문일서적	0345-402-3674
안양 진솔도서	0343-386-8127
의정부 희룡도서	0351-876-6304
평택 진성사	0333-667-8555
광명 광명사	02-897-6772

■부산 지역

부산 북부사	051-895-4841
부산(남구)조선	051-756-2727
부산(북구)화목	051-327-0154
부산(서구)진흥	051-466-9386
부산 현대사	051-467-8011

■경북 지역

경주 동화서적	0561-772-4108
구미 명신	0546-463-6100
김천 꽃동산	0547-434-5897
대구 영남도서	053-423-9193
대구 해문도서	053-421-8958
대구 경북서적	053-428-3200
상주 제일	0582-535-2377
안동 종로	0571-55-5959
영주 대한	0572-632-6590
점촌 동명	0581-555-3547
포항 동국	0562-277-3214

■경남 지역

마산 태영사	0551-241-5444
울산 녹수서적	0522-249-9042
진주 셈터	0591-755-3991
충무 통영	0557-643-5785

■충북 지역

제천 경북	0443-647-3816
청주 셈터서적	0431-260-9472
충주 문화사	0441-847-2819

■충남 지역

논산 보문서점	0461-732-3156
대전 청림사	042-254-6799
천안 화성서적	0417-755-3073

■강원 지역

강릉 영동서적	0391-645-3361
삼척 영동사	0397-572-6060
속초 동아	0392-632-1555
원주 남부서적	0371-731-8424
춘천 경북서점	0361-241-2015

■전남 지역

광주 승일	062-225-1349
순천 일광서점	0661-752-4414
여수 대양서적	0662-662-2111
목포 현대	0631-244-2711

■전북, 제주 지역

익산 문성당	0653-855-1912
전주 세림	0652-284-9884
제주 광장서점	064-732-1234
군산 은진서적	0654-471-5188

게임파워를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 내용 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시오.



파워점수 제도가 사라졌습니다. 그 동안 일부 열성 독자들만이 파워점수의 선물을 독점한다는 여론이 높아 각 코너별 상품 이벤트는 그때그때 사정에 맞게 실시하며 그외는 별도로 파워티켓 6개월치(99년 12월호 - 2000년 5월호)를 모아 보낸 독자들만을 상대로 추첨을 통해 상품을 드리는 방식으로 변경하였습니다. 그러니 앞으로도 꾸준히 파워티켓을 모아 주시기 바랍니다.

게임파워 2000년 5월호 별책부록

GO! POWER 공략왕

PS 성전사 단바인

PS 스트라이더 비룡 1 & 2

PS 제트로 GO!

PS 사이폰 필터 2

PS 2 릿지레이서 V

PS 2 스트리트 파이터 EX 3

PS 2 결전

PS 2 ARC 드럼 매니아

DC 세가GT



PS



성전사 단바인



스트라이더 비룡 1 & 2



제트로 GO!

PS

PS 2&ARC

DC



사이폰 필터 2



드럼 매니아



세가GT

PS 2



릿지레이서 V



스트리트 파이터 EX 3



결전

2000

5

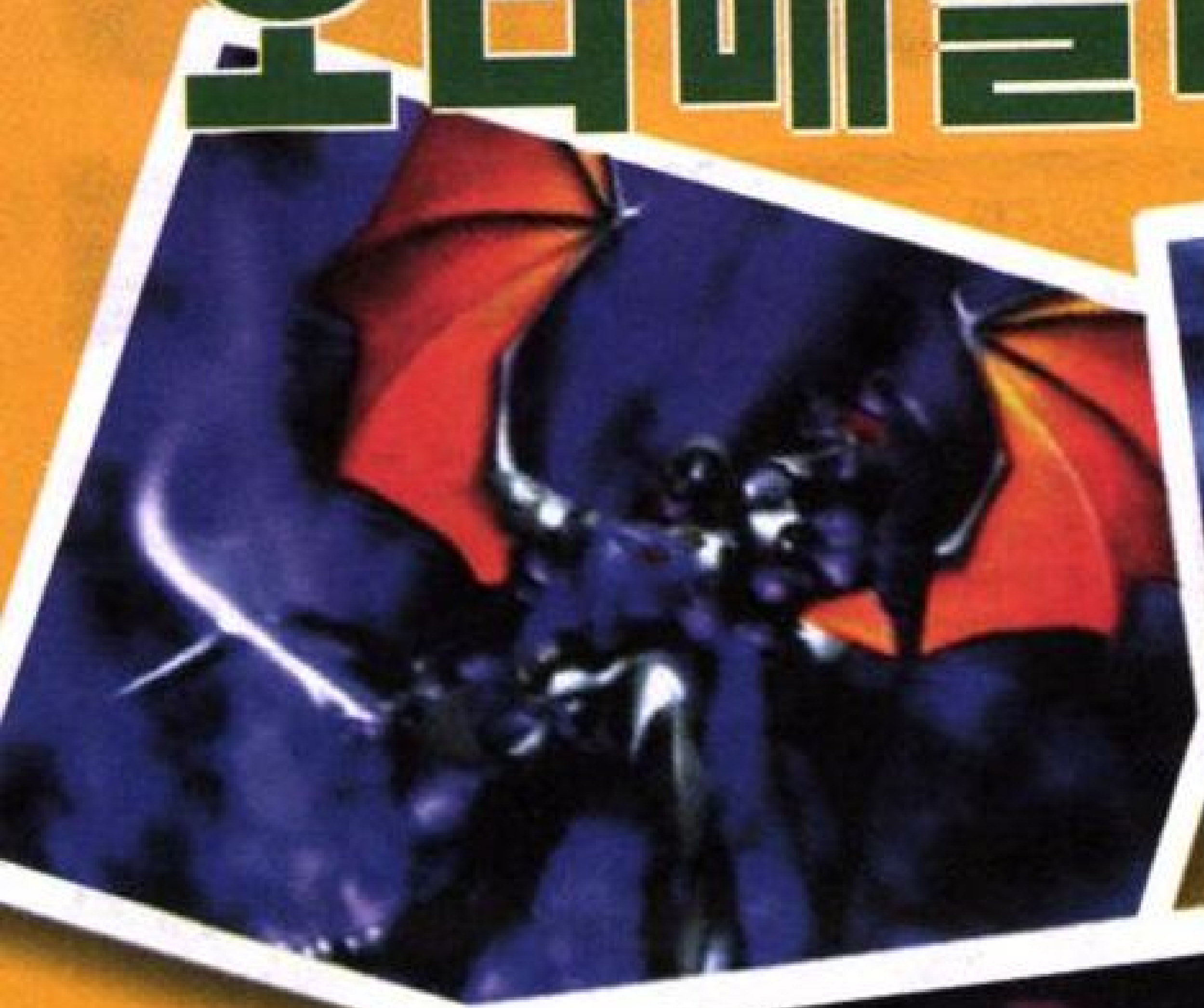
Contents

- 성전사 단바인 1
- 스트라이더 비룡 1 & 2 25
- 제트로 GO! 39
- 사이폰 필터 2 47
- 릿지레이서 V 67
- 스트리트 파이터 EX 3 95
- 결전 127
- 드럼 매니아 171
- 세가GT 213

● 장르:시뮬레이션RPG ● 제작사:반다이 ● 발매일:3월4일 ● 발매가:6, 800엔

오라배틀러 단바인

- 성전사전설 -







그래픽	★★★★
조작감	★★★★
사운드	★★★
연출	★★★★★
소장가치	★★★

애니메이션과 로봇대전으로 유명한 단바인. 드디어 단독 게임이 PS로 등장! 처음에 이 게임을 접하게 되면 화려하게 만들어진 오프닝에 놀라고, 원작과 똑같은 오프닝을 한 번 더 보여준다는 것 때문에 두 번 놀라게 된다. 그러나 정작 게임 자체는 단바인을 아는 매니아들을 겨냥해서 만들었기 때문에 즐길 사람만 즐기게 되는 매니악한 게임일 뿐… 메카물에 관심있는 사람들은 필히 구해서 해보도록 하자.
(JNM, 37811, Mu님 도움 감사합니다)

공략 ··· 流星

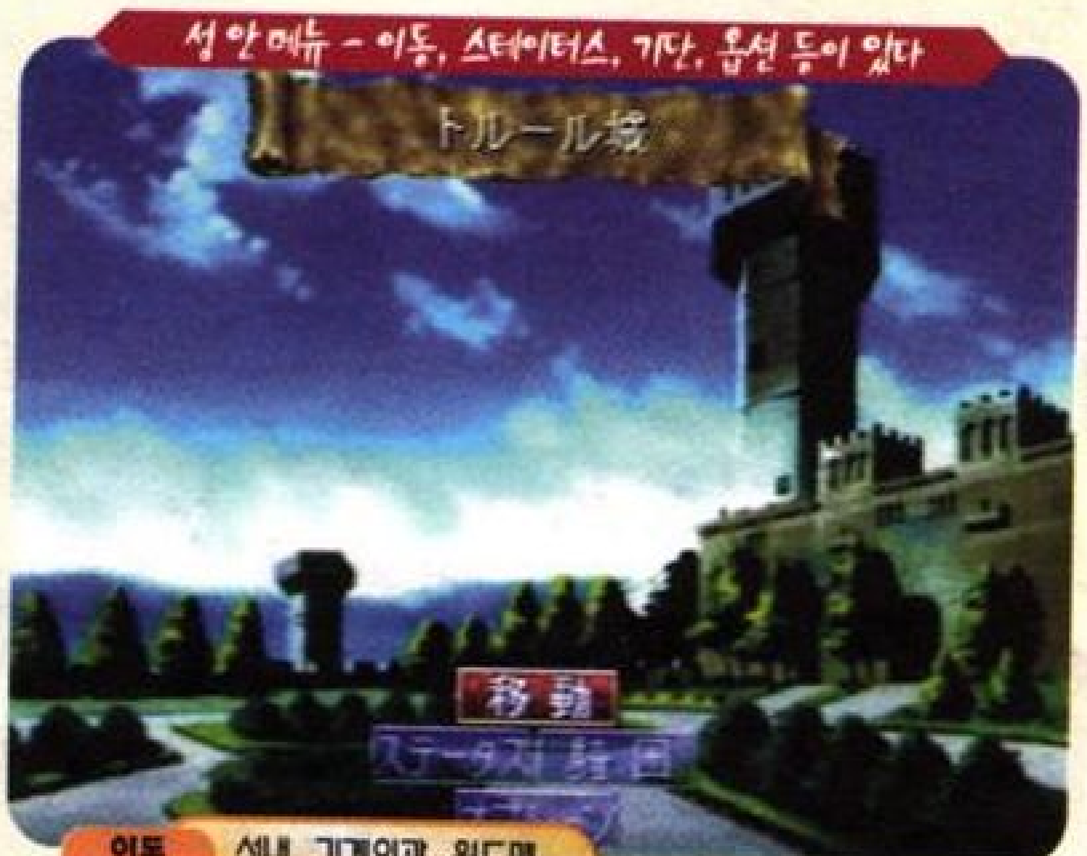
기본적인 조작법

패드 설명

버튼	기능	버튼	기능	버튼	기능
방향키	분기의 선택, 전투시 유닛의 이동, 메뉴의 선택 등	X	선택 취소	L2	전투시 시점의 확대
		□	대화를 빨리 넘김.	R1	전투시 시점을 오른쪽으로 옮긴다
		△	아이템이나 유닛의 스테이터스(상태)를 본다.	R2	전투시 시점의 축소
O	선택 결정	L1	전투시 시점을 왼쪽으로 옮긴다	SELECT	전투시에 대전화면을 스킵한다.

메뉴 설명

성 안 메뉴 - 이동, 스테이터스, 기단, 옵션 등이 있다



이동 성내, 기계의관, 월드맵

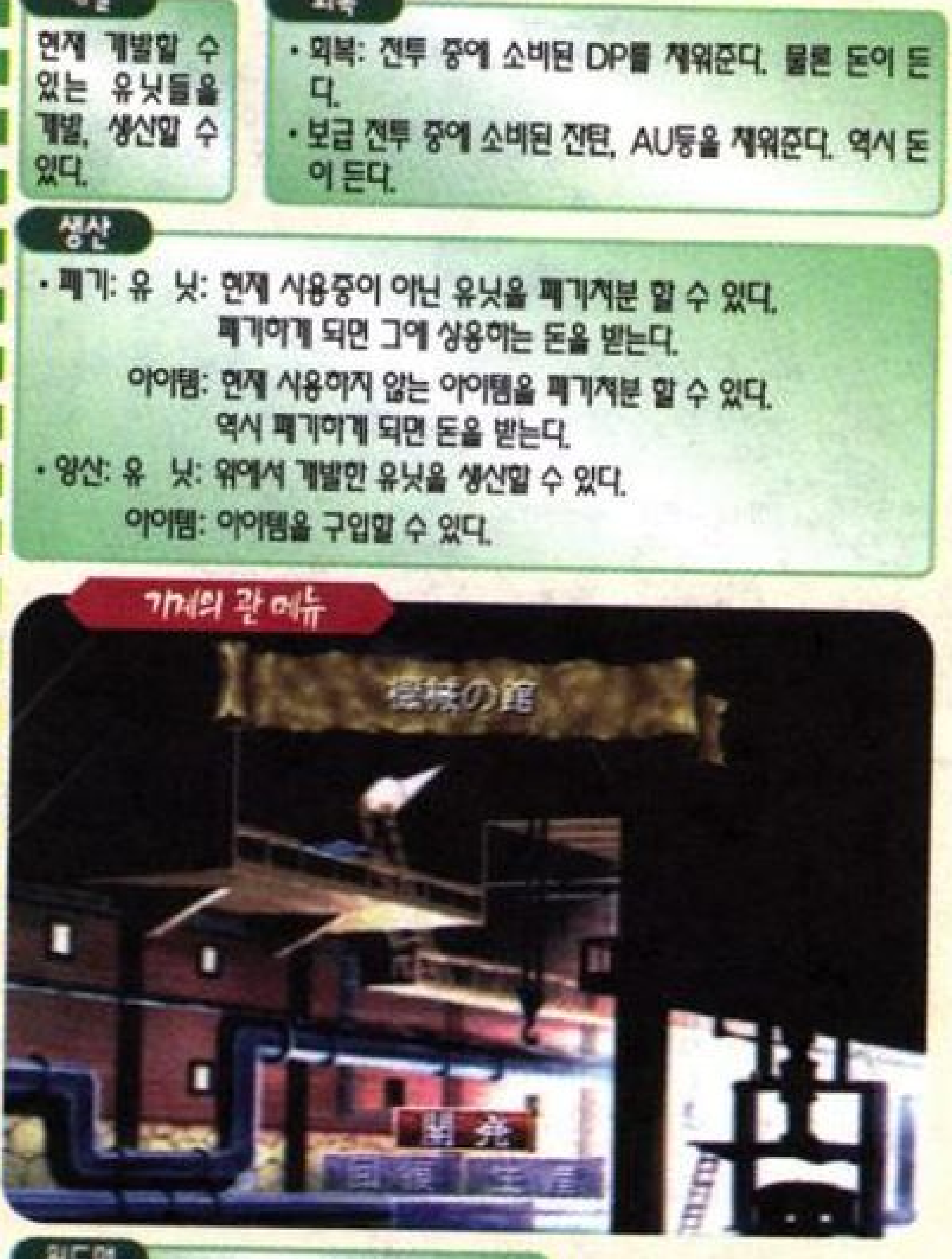
■기계의 관

개발
현재 개발할 수 있는 유닛들을 개발, 생산할 수 있다.

회복
- 회복: 전투 중에 소비된 DP를 채워준다. 물론 돈이 든다.
- 보급 전투 중에 소비된 잔탄, AU등을 채워준다. 역시 돈이 든다.

생산
- 폐기: 유 닛: 현재 사용중이 아닌 유닛을 폐기처분 할 수 있다.
  폐기하게 되면 그에 상응하는 돈을 받는다.
  아이템: 현재 사용하지 않는 아이템을 폐기처분 할 수 있다.
  역시 폐기하게 되면 돈을 받는다.
- 양산: 유 닛: 위에서 개발한 유닛을 생산할 수 있다.
  아이템: 아이템을 구입할 수 있다.

기계의 관 메뉴



월드맵 전체 맵 화면으로 간다.

■전투 메뉴 설명

이동
유닛의 이동 범위 안에서 자유롭게 이동시킬 수 있다.

공격
- 접근공격: 대부분 검으로 공격한다.
- 화기공격: 원거리무기를 중심으로 무엇인가 발포한다.
- 특수공격: AU를 소비하며 접근공격보다 조금 더 강하다.

대기 유닛을 다음 기회까지 대기시킨다.

특수
전함의 경우 DP회복을 할 수 있는 회복 커맨드가 나오고, 보통의 유닛의 경우에는 적의 전력을 알아 볼 수 있는 정보 커맨드만 있을 뿐이다. 벨바인의 경우엔 윙캐리 버로 변형할 수 있는 커맨드인 변형이 나온다. 사용하면 AU를 소비한다.

■적의 공격시 메뉴 설명

반격
적에게 반격을 가한다.

회피
적의 공격에 대하여 회피를 시도하며, 적의 명중률이 낮아진다.

방어
적의 공격을 방어한다.



▲가장 처음에 생산할 수 있는 아르다무

이것이 바이스톤·웰의 지도



스테이터스
- 기단일람: 기단의 능력치 등을 볼 수 있다.
- 기사일람: 기사 개개인의 능력치를 볼 수 있다.
- 유닛일람: 유닛들의 능력치 등 현재 상태를 알 수 있다.

기단
- 편성: 기사들을 기단에 투입하거나 제외시킬 수 있다.
- 장비: 유닛들에게 무기, 서브 웨폰, 아이템을 장비시킨다.
- 갈아타기: 유닛에 타고 있는 인물들을 갈아 태울 수 있다. 당연히 능력치가 좋은 인물에게는 좋은 유닛을 줄 것.

옵션
- 세이브: 저장이다. SAVE. 다른 게임에 나오는 것과 같은 기능이다.
- 머신사전: 이 게임에 나오는 유닛들의 설명을 찾아 볼 수 있다.
- 용어사전: 이 게임에 나오는 용어를 찾아 볼 수 있다.
- 사운드: 사운드를 테스트한다. 좋아하는 곡을 골라 듣자.



▲이것은 타나 · 오지. 아르다무보다 약간 낮지만 성능은 많이 떨어진다



▲포존이다. 상당히 뒤늦게 나오는 오라배틀러인 만큼 매우 강력하다



▲이것이 라이넥! 저 엄청난 능력치를 보라!

▶ 아이템리스트

무기

이름	효과
거인기사의 검	AT 65, HT 12, CT 5
철의 검	AT 70, HT 7, CT 2
강수의 검	AT 85, HT 16, CT 5
투사의 검	AT 110, HT 20, CT 3
청룡도	AT 135, HT 23, CT 6
타타라의 검	AT 165, HT 15, CT 10

이름	효과
카 · 오스소드	AT 150, HT 9, CT 5
쿠니츠나의 검	AT 190, HT 26, CT 8
토마호크	AT 110, HT 15, CT 5
강화도끼	AT 105, HT 16, CT 6
강수의 도끼	AT 150, HT 20, CT 8

아이템

이름	효과
개량형컨버터	SP +15
대형컨버터	MP +1, SP +55
강화외갑피	DP +20, SP -8, AM +30
경량오라마르스	SP +10, PW -5
합성오라마르스	SP +30, PW +18
개량형오라증식기	DP +10, SP +10, PW +10
소형직접회로	DP +5, SP +10
초정밀직접회로	DP +15, SP +30
대형쇼트기구	AT +35, HT +15, CT +5, RG +1, FN +1
개량형발칸포	AT +15, HT +2
강화발칸포	AT +40, CT +5
대형미사일포트	AT +30, HT +10, CT +8, RG +1
대형캐논포	AT +15, HT + 5
강화캐논포	AT +50, HT +14, CT +10
고압화염방사기	AT +25, HT +10, RG +1

이름	효과
완부강화마르스	AT +20, HT +8
완부합성마르스	AT +60, HT +10, CT +18
수리킷트	DP 500회복
예비파츠	DP 완전회복
예비건벨트	발칸계 BT회복
예비E팩	캐논계 BT회복
예비포탄	전함주포계 BT회복
마르스증식제	접근무기 AT+90
마르스융고제	접근무기 AT+95
관통탄	쇼트계 AT+120
강화탄환	발칸계 AT +95
대형미사일탄	미사일계 AT+110
강화E팩	캐논계 AT+110
합성연료	플레이 · 봄계 AT+150

▶ 이군의 오라머신들

오라머신

이름	능력치	무기
포우	DP 380, MP 8, AU 6, SP 22, PW 12, AM 12	오라발칸 미사일
도로	DP 450, MP 3, AU 8, SP 8, PW 15, AM 10	플레이봄
짐루그	DP 450, MP 8, AU 12, SP 20, PW 15, AM 15	오라발칸 미사일
나무완	DP 650, MP 3, AU 10, SP 10, PW 25, AM 18	주포
요루문간트	DP 3600, MP 5, AU 15, SP 24, PW 35, AM 33	주포

오라배틀러

이름	능력치	무기
게드	DP 680, MP 4, AU 15, SP 15, PW 30, AM 16	거인기사의 검
타나 · 오지	DP 610, MP 4, AU 13, SP 18, PW 25, AM 14	철의 검 미사일런쳐
보존	DP 920, MP 4, AU 18, SP 22, PW 45, AM 18	거인기사의 검 캇슈 오라쇼트
라이넥	DP 1350, MP 5, AU 22, SP 26, PW 68, AM 24	투사의검 오라발칸 미사일포트 오라쇼트
아르다무	DP 850, MP 5, AU 15, SP 24, PW 35, AM 18	철의검 미사일런쳐
비아레스	DP 1240, MP 5, AU 20, SP 24, PW 64, AM 22	토마호크 오라발칸 플레이봄
레프라칸	DP 1100, MP 4, AU 18, SP 20, PW 58, AM 24	투사의검 오라발칸 오라캐논 오라쇼트
단바인	DP 800, MP 5, AU 18, SP 25, PW 40, AM 16	강수의검 오라쇼트
빌바인	DP 1500, MP 6, AU 30, SP 32, PW 78, AM 30	강수의검 오라쇼트 오라캐논 오라발칸
가라바	DP 1150, MP 5, AU 15, SP 24, PW 35, AM 33	블록킹 오라발칸 오라쇼트

일기토에 관해

일기토는 기본적으로 1vs1로 싸우는 것을 뜻한다. 전투방식을 설명하자면 아주 간단하다. 일단 DP와 AU밑에 있는 게이지가 계속 쌓이는데 이 게이지가 일정량이상 쌓이면 ○버튼을 눌러서 행동을 선택할 수 있다. 한번 행동을 하면 축척되었던 게이지는 다시 최하로 떨어진다. 그러나 곧 축적할 수 있다. 그리고 아군의 게이지와 적군의 게이지 사이, 그러니까 격투게임으로 치자면 타임 리미트 표시가 있어야할 자리에 RANGE라는 수치가 있는데 이것은 유닛간의 거리를 뜻한다. 0이면 근거리, 1이면 중거리, 2이면 원거리인 것이다. 이 수치는 전투 중 전진과 후진으로 자신이 알아서 조절할 수 있다. RANGE수치가 0이면 근접공격과 특수공격, 후진을 할 수 있으며, 1이면 근접공격과 화기공격, 전진과 후진 등을 쓸 수 있고, 2인 경우엔 화기공격과 전진만 쓸 수 있다.



프롤로그

반: 고드왕, 무사하십니까?
고드: 음, 괜찮네 반경, 자네 자신의 일부터 끝내게
반: 핫, 그렇다면 …
고드: 오라 · 머신… 굉장한 파괴력이군
렌: 고드왕, 무사하십니까?
고드: 음 조금 피곤하군. 역시 나는 코몬도 아니고 오라배틀러는 조금 나에게 맞지 않는군. 잠시 쉬도록 하지.
렌: 예. 그렇다면 여기에서 쉬십시오.
고드: 음…
렌: 강수 ! ? 아직 남은 놈이 있었단 말인가…
고드: 안 돼! 게드를 노리고 있다 !
렌: 고드왕, 도망갑시다! 타고 가기에는 시간이 모자랍니다!
고드: 쿳 …
고드: 뭐냐!
????: 쿳?


▲난데없이 소환된 주인공

????: 뭐, 뭐야? 어디야, 여긴!?
????: 타고있는… 중인가?
????: 뭐야, 괴수!?
고드: 사람의 목소리, 누가 타고있는 것인가?
????: 웃, 우와아아아아앗!
렌: 우, 움직였다!? 오라배틀러가 움직였다?
????: ……
렌: 오, 오라배틀러가 움직였다 ? 대체 누가 …
고드: 하늘을…가르는 빛…설마…성전사의 전승인가…


▲진짜로 움직인다


▲갑자기 소환된 놈이 잘도 싸운다

제1화 머신 시동

????: ……
????: 웃…
오우엔: … 일어나신 것 같군요.
????: 여긴… 나는 대체…
고드: 일어났는가, 지상의 인간이여.
????: 지상… 저 말입니까?


▲이름을 결정하자. 디폴트 네임은 슈운지 · 이자와

고드: 음… 이렇게 만났는데 이름이라도 가르쳐주지 않겠나? 지상인? 나는 고드 · 토롤, 리의 국왕이다.
????: 나는…

슈운지: 슈운지… 슈운지 · 이자와…입니다. 저… 저어…여기는 어디입니까? 그리고 지상쪽이라는 것은…
고드: 음…그러면 그것부터 설명하기로 하지.
고드: 여기는 바이스톤 · 웰, 리의 나라 토롤성. 슈운지경이 온 지상과는 다른 세계이다.
슈운지: 다른 세계… 그런…
오우엔: 믿지 못하시겠지만 사실입니다.
오우엔: 이 바이스톤 · 웰은 말하자면 혼의 휴식소
오우엔: 지상에서 수리가 끝난 혼이, 한때 편안함을 얻기 위하여 존재하는 세계… 그런 것입니다.
슈운지: 그것은 곧… 내가 죽었다는 말입니까?
오우엔: 아니요, 필히 슈운지경은 죽은 게 아니라 이 세계에 소환된 것이라고 생각됩니다.
슈운지: 소환? 불러들였다는 말입니까?


▲이 사람의 얼굴은 대단히 수상하게 생겼다

오우엔: 네, 그런 것이지요.
슈운지: 일본에… 나는 있던 세계로 돌아갈 수 없는 것입니까?
오우엔: 아쉽게도… 나도 슈운지경을 원래의 세계로 돌려보내는 방법을 알지 못합니다.

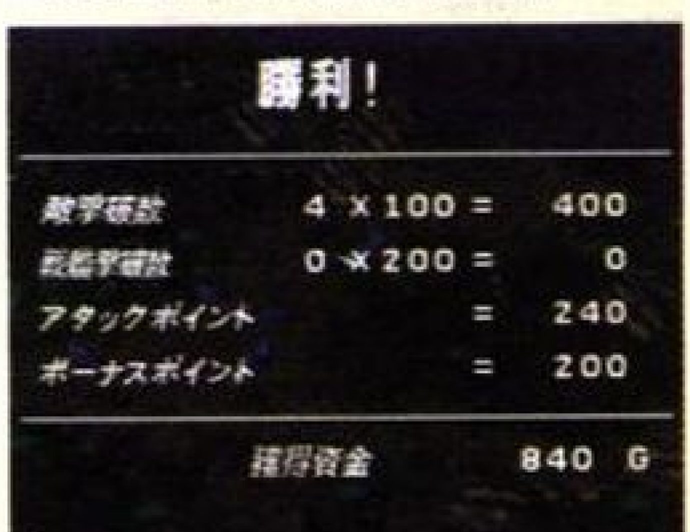
슈운지: 그런…
고드: 그러나 방법이 없는 것만은 아닐 것이다. 슈운지경.
슈운지: ?
고드: 나의 나라에 그와 같은 전승이 남아 있다.
고드: 『 …나라, 어둠이 낄 때 그와 같은 자, 하늘을 가르는 빛과 함께 나타난다.
그 자는 거대한 힘을 가지고 어둠을 멸하고, 하늘을 뚫는 빛과 함께 돌아간다
… 그자는, 성전사라고 한다. 』
슈운지: 자, 잠깐 기다려 주십시오. 설마…
슈운지: 설마… 내가 그… 성전사라는 말입니까!?
고드: 음. 그대로이다.
고드: 지금의 이 리는 보브 · 레스라는 녀석이 나와서 가로우 · 란이 강수를 찾아, 공격하여 정말로 어둠이 낀 상태이다.
고드: 그런 중에, 슈운지경이 빛과 함께 나타나 쉽게 강수를 해치워 주었다.
슈운지: 그런… 그것은 우연입니다.
고드: 슈운지경이 탔던 게드는 우연으로 움직이는 물건이 아닐세.
고드: 그것을 슈운지경은 누구에게도 배우지 않고 쉽게 움직여 보였다.
슈운지: 그런 말을 하셔도…
오우엔: … 전승의 이야기가 진실이라면 암흑이… 저의 나라에 위협을 없애 버리고 나면 지상으로의 길이 열리는 것을 생각할 수 있지 않겠습니까 ?
슈운지: 그것은… 그렇다고 모르고 있는 것은 아니지만… 내가 할 역할이라는 것은…
잔: 슈운지경은 게드를 조종할수 있는 재능을 가졌네. 오라 · 머신을 조종할 수 있는 인간은 만명의 병사와 필적하는 전력이 다.
잔: …무엇보다도, 게드는 드레이크군 쪽으로 돌아가 버렸지만 말일세.
슈운지: 당신은?
잔: 잔 · 프라스. 이 리의 기사단장을 맡고 있네.
잔: 여기는 내 자식인 렌. 슈운지경을 여기까지 데리고 온 사람일세. 잘 지내도록.
렌: 렌 · 프라스입니다! 잘 부탁드립니다, 성전사님!
슈운지: 네가 데려다준 것인가… 고마워, 렌.
렌: 앗, 아뇨… 성전사님같은 분을, 영광입니다…
슈운지: (성전사…인가)
고드: 슈운지경, 한번 더 부탁하는데, 성전사로서 나에게 힘을 빌려주지 않겠는가?
슈운지: …
슈운지: 자신의 세계로 돌아가기 위해서 싸우는 전설의 전사인가…
슈운지: 동기는 꽤 불순하군요.
잔: 오오, 그렇다면…
슈운지: 그걸 하지 않는다는 소리는 아니고, 제 힘이라면.
고드: 뭐든 좋아. 성전사 슈운지, 그것으로 감사를.
슈운지: 그렇다면 이제부터 무엇을 하면 좋겠습니까?
고드: 음… 그것은 급한 것이 있는데, 내일의 강수 사냥에 힘을 부탁해도 좋겠는가?
슈운지: 해보겠습니다.
오우엔: 그렇다면 슈운지경의 묵을 방을 정해주시고, 지금은 그 방으로 만족해 주십시오.
(필자 주: 이 녀석은 상당히 난해한 말을 많이 한다…)
고드: 음, 그것이 좋겠군.
슈운지: 고맙습니다, 고드왕.

성안으로 이동하면 고드왕과의 접견 이벤트가 있다. 이제 편히 쉬었다면 강수의 숲으로 가라고 한다. 월드맵으로 나간 후 강수의 숲으로 가면 최초의 전투다.



▲이제 첫 전투다. 적을 모두 전멸시켜라!


▲나에게 오라배틀러를 줘… 용가리는 싫어~



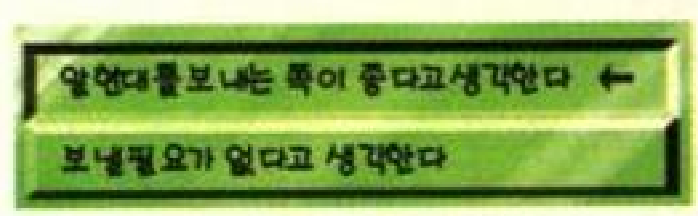
▲이것이 위풍당당한 승리 후 획득자금 계산서

전투후에 피나라는 미 · 페라리오가 강수에게 쫓기고 있는 것을 볼 수 있다. 자동으로 구해주는 우리의 주인공… 피나를 구해준 후 피나도 기억상실증이라는 것을 알 수 있다. 자신과 같은 처지라는 것을 알고 도와주는 우리의 주인공 슈운지. 근데 스토리가 너무 뻔하다…

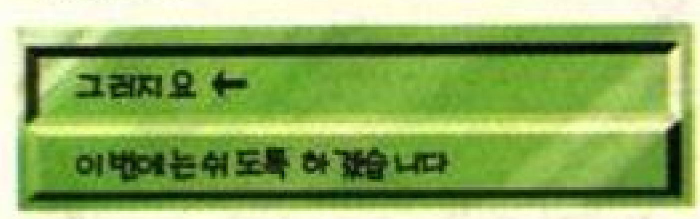

▲뻔뻔하게도 이 둘은 기억상실 콤비. 이젠 지겹다…

토룰성으로 돌아간 후 성안으로 들어가 보면 아의 국경에 있는 임목지대에 가로우 · 란이 집결해있다는 정보를 듣는다. 그곳은 드레이크군의 어령지이기 때문에 들어가기 위해서는 알현대를 보내야만 할 것 같다고 한다면서 주인공의 의사를 물어본다. 여기서 첫 분기다!


▲사실 분기라곤 하지만 대사만 틀리고 대부분 비슷한 루트로 진행한다 훼



사자는 수상하게 생긴 얼굴을 소유하고 있는 오우엔씨를 보내기로 한다. 그리고서는 슈운지에게 동행할 것이냐고 묻는다. 또 다시 분기다.



같이 갈 다른 인물들을 소개시켜준다. 라쟈 , 파라후 , 나라시의 세 명이 기단으로 들어온다. 참고로 셋 다 엄청나게 무능한 인물이다. 이후 월드맵으로 나가면 라스 · 와

우로 갈 수 있다. 그전에 레벨에 자신이 없는 사람은 강수의 숲으로 가서 심히 레벨 노가다를 하다가 가도 좋을 듯 하다.



▲이렇게 인심좋은 아저씨가 왜 대머리가 되었을까

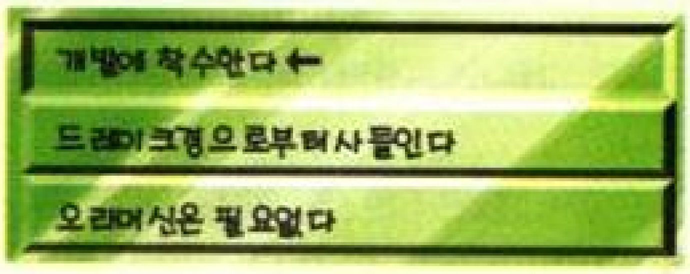
드레이크와 대면하게 되고 가로우·란에 대해 말을 하니 가로우·란 토벌에 쉽사리 응해주고 반·바닝스라는 강력한 동료를 소개시켜준다. 이제 가로우·란의 소굴로 가서 본대와 합류하자.



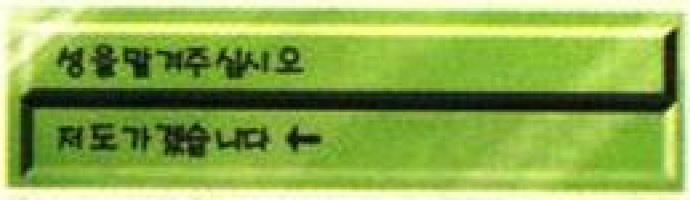
▲혼자만 오라배틀러 게드에 타고 있다

전투가 끝나면 반과 가라리아는 라스·와우로 돌아가고 본대도 토룰성으로 돌아가게 된다.

그리고 다음날, 드레이크가 각국에 오라머신을 퍼뜨린다는 사실이 전해지는데, 여기서 고드왕은 자신의 나라에도 오라머신 투입여부를 고려하며 슈운지에게 의견을 물어온다.



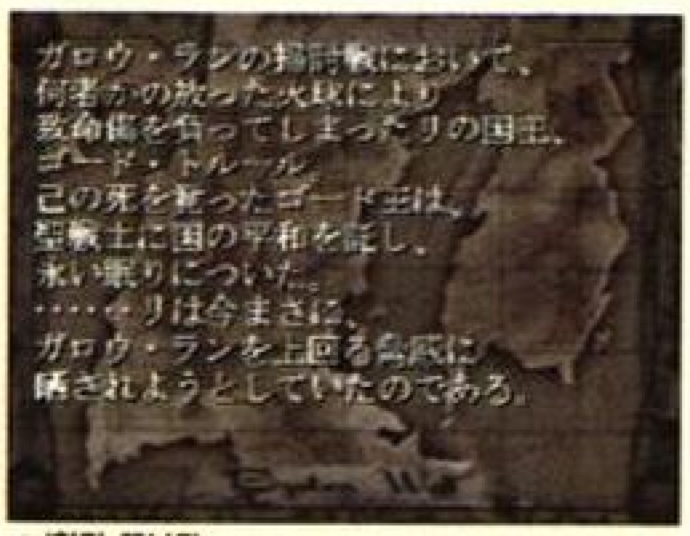
개발을 위해서는 몇 대의 샘플 오라머신이 필요하다면서 오우엔에게 드레이크에게 가서 오라머신 몇 대를 사오라고 한다. 그러고 있는데 드레이크가 가라리아를 사자로서 보내어 왔다. 그녀는 가로우·란들이 드레이크의 영지에서 벗어나서 더 이상 어찌 할 수가 없으니 잔당을 처리해달라고 한다. 고드왕은 그것을 승낙하고, 슈운지는 어떻게 할 것이냐고 묻는다.



또 다시 전투를 찾아 아의 나라에 있는 가로우·란의 숲으로… 반씨가 연합공격을 위해 기다리고 있다. 그러나 전투시에는 본대와 떨어져서 싸우기 때문에 본대와 같이 전투하는 일은 없다. 아까보다 상대의 전력도 상당하고 반일당의 도움도 없기 때문에 조금 난이도 있는 싸움이 될 것이다. 전투가 끝나면 고드왕은 가로우·란을 토벌시켰다는 사실에 대단히 기뻐하고 슈운지에게 감사를 표한다. 하지만 고드왕은 의문의 피격을 당하고 토룰성으로 옮겨지는데 그 수고에도 불구하고 결국은 사망한다.



▲죽는 자는 말이 없다



▲1화가 끝났다

제2장 성전사들

급작스럽게 왕을 잃게된 리의 나라는 백성들을 안정시키기 위하여 살아있는 전설인 성전사, 즉 슈운지를 왕으로 추대하고, 그는 고드왕과의 약속을 지키기 위하여 거절하지 못하고 왕의 자리에 오르게 된다. 그리고 여러 가지로 왕이 되어서 할 일을 이야기하다가 잔이 예전에 가로우·란이었다는 사라·딥을 주인공에게 소개시켜준다. 그녀는 가로우·란의 잔당이 리의 마운텐캬스웰에 모여있다는 정보를 들려준다.



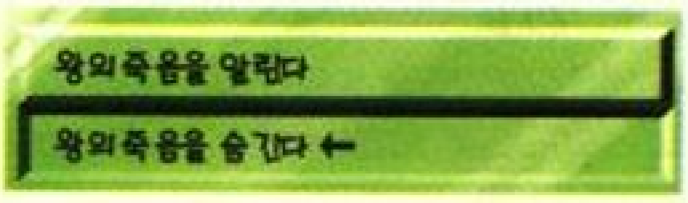
▲눈빛이 매우 날카롭다

그리고 이제 이 게임의 묘미인 개발과 생산을 할 수 있는 기계의 관이 완성되었다! …라고 좋아해서 만은 안된다. 즉 지금까지 자동으로 회복이 불가능하고 여기에 가서 돈을 들여서 회복시켜야 한다는 끔찍한 말과도 같기 때문이다. 어쨌든 간에 지금은 리의 오리지널 오라배틀러인 아르다무 외엔 개발이 불가능하지만, 점차 이벤트를 통하여 더 개발이 가능하다.



▲단추 구멍 눈알이 만년함장 브모씨를 닮았다

그리고 다시 성내로 들어가면 고드왕의 죽음을 알릴 것인가 숨길 것 인가로 고민하고 있다.



오우엔은 왕의 죽음을 숨기기로 한 후, 슈운지왕에게 강수의 숲으로 가서 강수를 물리쳐달라고 한다. 월드맵으로 나가면 강수의 숲과 마운텐캬스웰의 두 군대로 갈 수 있는데, 가급적이면 적이 약한 강수의 숲을 먼저



▲드디어 오라배틀러다! 만세!

클리어하여 오라머신이 개발되면 마운텐캬스웰로 가자.

강수의 숲을 간단하게 클리어하고 오면 아르다무가 생산유닛목록에 올라와 있다.

마운텐캬스웰에 가면 사라의 정보대로 가로우·란의 잔당이 집결해 있다. 오라배틀러의 힘을 보여주자.


▲필살! 오-라베기!

전투가 끝나고 500G를 입수한다. 이제 할 일도 없고 다시 성내로 가면 이벤트 발생이다. 드레이크로부터 사자가 와서 강수퇴치에 대해 말하고 갔다고 한다. 오우엔은 강수퇴치에 대해 심각히 구구절절 논하더니 슈운지왕은 어떻게 할 것인가 분기를 불러일으키는 질문을 한다.

알겠습니다. 내가가겠습니다. ←
지금은 되도록 위험은 피하고 싶습니다.

렌은 무리라며 말리지만, 기어이 슈운지는 라스·와우로 가서 드레이크군과 합류하기로 한다. 라스·와우에 가게되면 강수가 많이 나오는 키나의 마을에 반이 갔다고 한다. 키나의 마을로 가서 반과 합류하는 슈운지. 구실이야 어쨌든 전투다! 가뿐히 강수를 모두 없애버리고 토룰성으로 돌아가면 드레이크가 라스·와우로 오라고 해서 슈운지는 고심 끝에 왕의 대리라는 명목 하에 가기로 한다. 사라의 정보에 따르면 리의 나라에 있는 비안의 마을에서 다수의 캇타(강수 이름)가 잠입했다고 한다. 월드맵으로 가면 남쪽의 비안의 마을, 북쪽의 라스·와우로 갈 수 있는데 어디든 먼저 가도 상관없으니 가까운 비안의 마을 먼저 가보자. 가뿐하게 물리친 후 라스·와우로 가면 드레이크가 오라쉽 나무완을 보여주며 자신에게 협력을 요구한다. 슈운지는 그것은 고드왕에 대한 배신이라고 하지만 드레이크는 이미 고드왕이 죽은 사실을 알고 있었다. 그것을 빌미로 계속 협력을 요구하는데… 대신 협력해주면 오라쉽 나무완의 설계기술을 리에게 전수해준다고 한다. 당신이라면 어찌 할 것인가?!




▲이것이 최초의 오라쉽 나무완!

힘을보태주도록 한다 ←
어떻게든 대답을 하지않는다
못들은 것으로…

협력한다고 하자 드레이크는 기뻐하며 자신의 나라에 있는 기계의 관으로 안내해주고, 생산을 맡고 있는 숏트·웨폰이라는 사람을 소개시켜 준다. 그도 슈운지와 같이 지상에서 소환된 자라고 하는데… 그러면서 성전사에 대한 자신만의 가설을 이야기해주고, 새롭게 바이스톤웰로 소환된 두 사람을 소개시켜준다. 하나의 떨거지… 그리고 마벨과의 첫 대면이다. 바이스톤웰에 현존하는 두 번째 미녀를 만났다는 기쁨도 잠시, 분위기파악을 못하는 숏트는 새로 개발되는 오라배틀러에 대해 이야기를 해준다. 그 때, 쿠의 나라 비숏으로부터 사자가 와서 드레이크는 일을 보러 가고, 슈운지는 마벨의 배웅과 함께 토룰성으로 돌아간다.


▲웬지 모르게 희대의 만남


▲마벨이다! 마벨이다! 마벨이다!

토룰성으로 돌아와서 모두와 이야기하고 있는 도중, 최강의 정보통 사라가 난입하여 라스·와우에서 성전사들이 드레이크의 밑에서부터 탈주한다는 계획을 짜고 있다고는 정보를 준다. 그리고 아의 나라의 로븐·기븐으로부터 사자가 와서 잘못된 야심가 드레이크에게 힘을 빌려주는 것은 그만두고 아의 나라에 협력을 해달라고 부탁한다. 또 다시 분기다.



협력을 약속한다 ←
협력을 하지않는다

결국 아의 나라와 협력을 해서 드레이크 타도를 하기로 한 슈운지는 아의 나라로부터 오라배틀러 타나·오지와 윙캐리버인 포우의 개발기술을 전수받는다. 그리고 사자가 돌아간 후 아까 사라가 말한 【성전사 탈주계획】을 아의 나라에 알릴 것인가의 여부에 대해 분기가 등장한다.

기븐가에게 이 사실을 알린다 ←
아무 것도하지않는다

기븐가에 이 사실을 알리자, 기븐가는 성전사들의 탈주를 돕기로 하고, 리의 나라는 어찌할 것인가 물어본다.

우리들도 조력하도록 한다 ←
성공을 빈다

사라로부터 리의 나라 앗사브의 숲에서



▲아까부터 말투가 계속 반복되는 건 필자의 잘못이 아니다

Play Station ▲ POWER 공략왕!

이상하게 생긴 비룡의 모습이 보인다는 정보를 듣는다. 월드맵으로 가면 앗자브의 숲과 라스·와우의 두 군데로 갈 수 있다.

앗자브의 전투 후 라스·와우로… 성전사 탈주를 위한 전투다! 이번 전투는 70턴이라는 제한이 있으므로 빨리 적을 소멸시켜야 한다…고는 하지만! 필자는 죽음과도 같은 강수의 숲 노가다를 해서 레벨을 높여도 절대 클리어가 불가능했다… 그래도 게임은 진행된다.

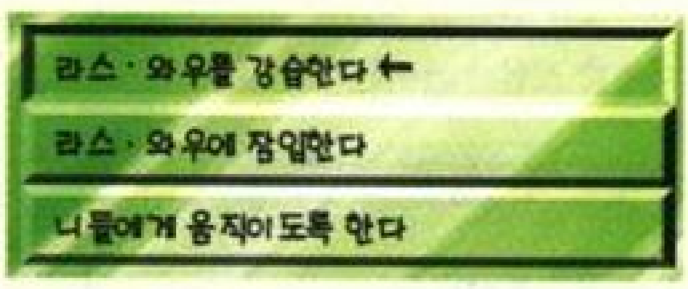
> 「바이스톤 웰… 혼의 안식의 땅이라 불리는 이 세계에서도,
> 지상의 세계와 마찬가지로 다툼은 일어나고 있다.
> 아의 나라의 지방 영주, 드레이크 루프트.
> 오라 머신이라 불리우는 기계로 자신의 주군을 제거하고
> 스스로가 왕이 되려는 이 남자의 야망이
> 평온하던 바이스톤 웰에 동란의 소용돌이를 일으키게 되었다.」

제3장 하늘과 땅과

토롤성으로 무사히 오게된 마벨. 그녀는 지상인의 소환은 너클·비라는 에·페라리오가 행했다고 하며 지금은 드레이크 영지에서 그 모습을 감추었다고 한다. 그러한 이유로 드레이크는 더 이상 지상인 소환이 여의치 않다고 느낀 나머지 실키·마우라는 페라리오를 특수감금 시켜놓고 그녀와 사이가 좋은 리무르·루프트(드레이크의 딸, 참고로 둘이 안 닮았다)를 빌미로 부려먹고 있었던 것이다.


▲단바인의 영원한 히로인 참-파우 지금 등장!

그리고 니-기븐은 그러한 리무르에 대해서 열심히 옹호하고, 사라는 드레이크가 또 다른 지상인을 소환할 흉계를 꾸미고 있다고 한다. 여기에 대하여 신하들의 생각은 가지각색인데 당신은 어찌할 것인지?



여기서 참은 슈운지의 실력을 의심하게 되고, 급기야는 서로의 실력을 알기 위해 니의 군대와 강수의 숲에서 싸워보기로 하고


▲45라는 제한숫자가 보이는가?

나오는데 기계의관 주인인 보우가 와서 오리지널 윙캐리버인 짐루그가 개발 가능하다고 말한다. (그러나…오라배틀러도 아닌 오라머신은 좀…)

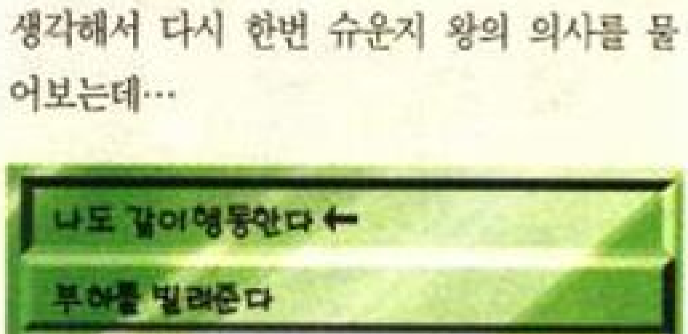
강수의 숲으로 가면 니의 군대와 대결을 하게 되는데 50턴이라는 제한안에 승부를 가려야한다.

제한된 시간 내에 니의 군대를 이기게되면 참에게 칭찬을 받게된다. 기계의관에서 회복 후 라스·와우를 강습! 이 전투에서는 아군의 주요인물만 등장해서 적들과 싸우게 되기 때문에 꽤 난이도가 있지만 반만 물리치면 승리를 얻을 수 있는 전투라서 반을 잘 유인해서 없애버리면 쉽게 승리를 얻을 수 있다.

전투에서 승리를 따내고도 전황이 좋지 않아 간신히 퇴각하여 토롤성으로 돌아온 슈운지는 기븐가에서 보낸 사자 킨과 대면하게 된다.


▲대머리 초기증세를 보이는 킨. 그러나 여자다…

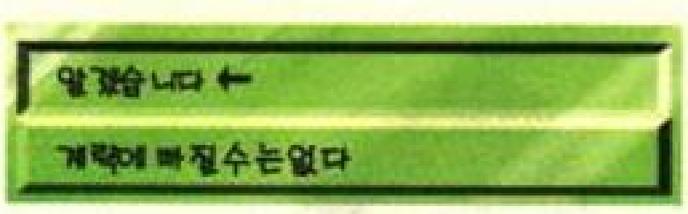
드레이크는 기븐가의 행동을 거짓으로 꾸며낸 후 전국에 발표하여 기븐가는 상당히 난처한 입장이 되었다. 리의 나라의 입장을 생각해서 다시 한번 슈운지 왕의 의사를 물어보는데…



드레이크 군은 현재 이누찬마운텐를 거점으로 기븐가를 공격하고 있다고 한다. 이제 어디로 가야 하는지는 말은 하지 않아도 알 것이다. 이누찬마운텐으로 가면 새로 소환된 지상인 3명이 단바인을 타고 있다. 지상인끼리 싸운다는 것에 대해서 상당히 유감을 표하는 마벨과 슈운지들이지만 상황은 어쩔 수 없는 것이었다. 이번 전투도 아까의 전투와 같이 기단장 가라리아만 물리치면 클리어할 수 있다.


▲이것이 최강의 성전사 쇼우·자마의 능력치이다!!

쇼우와 마벨이 전투하게 되면 대화 이벤트가 나온다. 마벨은 헛된 욕망의 소유자 드레이크에게 더 이상 힘을 빌려주지 말라고 설득을 하고, 납득을 하지 못한 쇼우는 이해하지 못하고 계속 공격을 한다. 전투 후, 지상인과 싸웠다는 찜찜함을 뒤로 한 채 토롤성으로 돌아가니 니가 드레이크와의 회견에 참석해 달라고 하는데 … 분·기·가·또·나·온·다



그 후 이누찬마운텐 근처에서 드레이크군이 어떠한 수상한 움직임을 하고 있다는 정보가 사라에게서 들어왔다. 기븐의 관과 이누찬마운텐으로 갈 수 있는데 일단은 수상한 이누찬마운텐부터 가보자. 당연히 전투가 기다리고 있다. 포위되어 있지만 지금까지 오라배틀러를 착실히 양산해 두었다면 그다지 어려운 전투는 아닐 것이다.


▲나라시는 어딘가의 방언으로 「때밀이」라는 뜻이다

전투 후 오라머신 도로를 입수한다. 이후 기계의관에서 도로 개발 가능하니 도로 개발 후 (사실 쓸 필요도 없다. 괜히 돈 낭비만 될 뿐) 기븐의 관으로 가자. 기븐의 관으로 가면 반은 슈운지왕이 이곳에 왔다는 사실에 대해 대단히 놀라지만 로븐 · 기븐이 불렀다는 소리를 듣고 납득한다. 여러 가지를 이야기하다가 정보통인 페라리오 쯔우는 가로와 함께 엘프성으로 갔다는 정보까지 들었을 때, 갑자기 난데없이 반이 니의 부대와 슈운지들을 말살시키기 위해 기븐의 관을 공격한다. 이에 재빨리 자신의 기체에 올라타는 슈운지들.


▲이 게임을 하면서 처음으로 음성이 나와서 깜짝 놀랐다

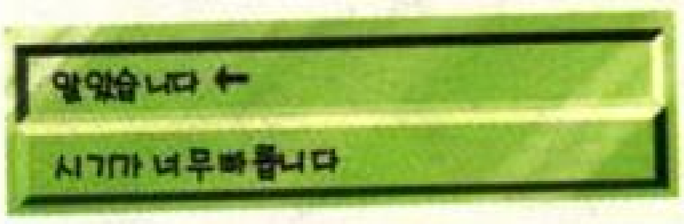


▲최강의 성전사와의 일기토



▲최강의 성전사도 주인공에게 걸리면…

슈운지와 쇼우의 일기토가 시작되지만 한때 레벨 노가다를 한 우리의 주인공 슈운지 이자와의 적이 될 수는 없었다. 일기토를 승리로 이끌지만 그 사이에 반일당은 기븐가를 모두 불태워 버리고 퇴각한 후…분노하는 니와 주인공일당이지만 불행 중 다행으로 로븐은 살아있어서 나중에 합류하기로 하고, 마벨은 슈운지에게 리로 돌아가서 뭐가 어찌되었는지 알아보라고 한다. 토룰성으로 돌아가면 다 망한 주제에 기븐가에서 니를 사자로 보낸다. 사자를 보내는 게 지겹지도 않나… 그러한 필자의 생각을 아는지 모르는지 니는 슈운지에게 라스 · 와우로 가서 공격을 해달라는 부탁을 한다. 역시 지겹도록 …분기다.



기븐가가 반역자가 되는 것은 리의 나라로서도 본의가 아니기 때문에 자신의 나라를 위해서라도 부탁을 들어주기로 한 슈운지. 대체 라스 · 와우를 얼마나 더 많이 가야 할지 궁금하기만 하다.


▲생긴 거 답지않게 호쾌한 니. 노리는 것은 본관격파뿐!

라스 · 와우로의 기습이 들어간다. 역시 기습이라 그런지 제한된 턴 안에 적을 모두 전멸시켜야 한다. 주어진 시간은 그럭저럭 넉넉하니 여유있게 공격해 나가자.


▲150이라는 제한이 보이는가?

적들은 온통 도로뿐이라서 무슨 문어전시장 같다…는 생각이 마구 들면서 전멸시키고 나니 이벤트 발생. 드레이크군에서 도망가는 쇼우와 리무르를 저지하는 가라리아가 보인다. 당연히 참지 못하고 도와주는 정의의 마벨과 슈운지. 우여곡절 끝에 가라리아의 추격을 따돌린 것까지는 좋았는데 쇼우와 리무르가 타고 있는 단바인이 추락하게 되고 리무르가 실종되어 버린다. 어쩔 수 없이 그녀를 찾는 도중 반의 부대를 만나게 되고 전투에 들어가게 된다.


▲도주하는 두 사람을 막는 문어

연속으로 치러지는 전투라서 방금 치른 전투의 피해를 그대로 가지고 전투에 임하게 된다. 적중에는 오라배틀러가 3대나 있기 때문에 상당히 버거운 전투가 될 것이다. 힘겨운 전투 후, 퇴각하는 반과 가라리아는 리무르를 찾게되고, 결국 리무르는 다시 드레이크에게 넘어가고 만다(…말하고 나니까 뭔가 이상한 뉘앙스가 되어 버렸다).


▲고전 신파극을 찍는 니와 리무르

비록 리무르는 구출하지 못했지만 라스 · 와우를 습격하는데 성공하였고, 게다가 강력한 동료인 쇼우 · 자마까지 합류했다. 가히 나쁜 상황만은 아닌 것을 위안 삼은 채 토룰성으로 돌아가는 슈운지들…


▲그들은 나중에 커플이 되어버린다 퉤

힘든 작전을 마치고 쉬고 있는 슈운지에게 찾아온 세라나대의 니 · 기븐. 그는 아버지가 오라머신의 보급물자를 가지고 이쪽으

로 오고 있다고 하는데, 사라와 렌이 와서 로븐이 드레이크군에게 공격받았다는 보고를 한다. 모두 좌절하는 가운데 열혈적인 남자 니-기븐은 당장에 미의 나라로 가서 드레이크의 부대를 친다고 하며, 슈운지에게 리의 나라는 어떻게 할 것인지 묻는다.

급히 미의나라로 향한다
세라나대를 먼저 가게한 후, 미로향한다 ←
리의 나라는 움직이지않는다

어서 선발한 세라나대를 쫓아서 미의 나라 렛드·바의 터로 가자.



▲참 이 들은 지겹게도 많이 만난다

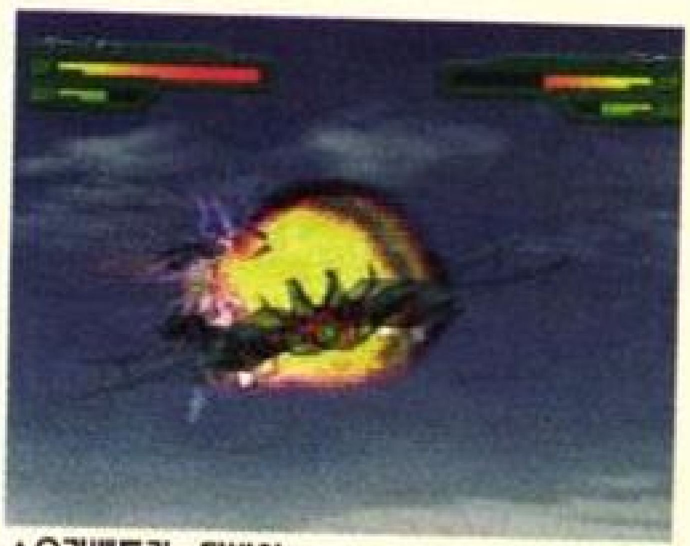


▲그만큼 싸웠으면 좀 친해질 수 없나?

가뿐하게 물리치고 나서 원래의 목적지인 키론성으로 가자. 그곳의 상태는 정말 꼴불견이 다. 니의 세라나대는 제대로 버티지도 못한데다가 왕하나 구해내지 못해서 미의



▲문어구이를 만들어봅시다



▲오라배틀러~단바인~♬



▲레벨 노가다의 승리. 레벨차이가 보이는가?



▲왜 대머리가 되었는지 알 것 같기도 하다…

피네칸왕을 전사시키지를 않나… 니부대의 한심함을 탓하며 드레이크군과의 전투가 시작된다. 제한된 시간 내에 드레이크의 신형 전함 블루·베커를 물리쳐야만 한다! 과연 당신은 90턴이라는 짠돌이 같은 시간 내에 목적을 달성하고 원작을 어기는 스토리로 갈 수 있을 것인가?

원작과 똑같은 전개에 기뻐하며 필자와는 다르게 슈운지는 매우 분해하며 퇴각하였다.

『…오라 머신. 지상인 쇼트 웨폰이 만들어낸 새로운 기계병기. 기사의 검과 궁지가 교차하던 옛날 식의 전투는 이 바이 스톤 웰로부터 그 자취를 감추고, 절대의 힘을 과시하는 이 기계인형이 드레이크 루프트의 손에 의해 전장에서 맹위를 떨치기 시작했다. 사람의 혼이 귀환하는 세계. 그러나 이 세계는 더 이상 평온한 안식의 땅이 아니다…』

제4장 동경상공

좌절하고 있는 슈운지. 그러나 이것으로 모든 것이 끝난 것은 아니다. 비록 피네칸왕은 죽었지만 그의 가족은 라우의 나라에 피신 가있다는 소리를 듣고 모두들 힘을 낸다. 그리고 갈 데가 없어진 니는 아예 토룰성에 눌러 사는 모양인 듯. 눌러 사는 게 미안한지 라우의 나라와 협력을 하자는 좋은 묘안을 떠오르는데, 여기서 어떠한 식으로 협력을 요청하는 것이 좋을지 슈운지에게 물어본다.

참고로 라우의 국왕 이름은 포이존…왠지 그 나라에 그 왕답다고 생각하는 것은 나쁜일까?

아무튼 라우의 나라에 있는 타타라성으로 재빨리 가보도록 하자.

우리들도 라우로 향한다 ←
세라나에게 라우로 향하라고 한다



▲라우의 나라 백성들은 전부 공중 폼보를 잘 쓸 것이다

포이존왕은 생각 외로 우호적으로 나오고, 이야기를 나누기 전에 여기까지 오느라 피곤할 테니 쉬라고 하지만 피네칸왕의 가족들의 안전을 걱정한 마벨은 모두들 무사하냐고 묻고, 이에 포이존왕은 고인의 가족들을 불러 무사한 모습을 보여준다.



▲멋진 헤어스타일의 에레가 나왔다

푹 쉬고 나니 에레가 무엇인가 불길함을 느껴서 혼야산으로 올라가봐야만 한다고 한다. 어떠한 이유인지는 모르겠지만 에레가 가지고 있는 힘은 페라리오 이상, 그녀를 믿고 가보기로 한다.


▲포이존 왕이 보여주는 오라배틀러

성을 나가기전, 포이존 왕은 슈운지를 기계의관으로 불러서 라우에서 개발한 오라배틀러를 보여주고, 그 개발기술을 리에게 전해준다고 한다.

개발기술을 받아들인다 ←
개발기술을 거절한다

받아들이기가 무섭게 드레이크군의 습격이다. 포이존 왕은 열혈하게도 자신의 나라에서 개발한 포존을 타고 전투에 참가하겠다고 하는데… 무리라며 말리는 마벨. 그러나 포이존왕은

슈운지왕도 전투에 나가니 같은 왕으로서 괜찮다고 한다(하지만 중년이랑 청년이 같냐!).


▲불룩 튀어나온 배와 근엄한 얼굴이 압권

아까의 패배를 앙갚음이라도 하듯 신나게 격추시키면 가라리아는 라우의 나라에도 오라배틀러가 있다고 생각하지는 못했다며 퇴각한다. 승리에 취해서 있는데 어디선가 솟아난 사라는 드레이크가 실키를 이용해서 새로운 지상인을 3명 소환했다고 한다. 그 말을 들은 포이존왕은 리의 나라에 무슨 피해가 있지 않을까 걱정하며 슈운지에게 리의 나라로 돌아가는 게 어떠냐고 한다.

리의 나라로 돌아간다 ←
라우의 나라에 남는다

우선 슈운지들은 리의 나라로 돌아가지만, 자신들이 없을 때 라우의 나라에 공격이 들어올지도 모르는 것을 염려하여 세라나대를 라우의 나라에 남게 한다. 토룰성으로 들어가면 오우엔씨가 드레이크의 움직임이 상당히 눈에 띄게 활발해졌다고 하는데… 말이 끝나기가 무섭게 드레이크군이 습격을 해온다.


▲토룰성의 모습을 뒤로 한 채 다시 만나는 앙숙

여기서부터 적의 레벨이 조금 높아지기 때문에 미리 강수의 숲이라도 가서 레벨업 노가다를 해두는 편이 앞으로의 진행을 위해서라도 좋을 것이다.


▲비란비에 타고있는 반의 모습

전투가 끝나면 사라가 나와서 라우의 나라가 공격당했다고 하며 불행 중 다행히도 세라나대의 활약으로 그다지 큰 피해는 없이 끝났다고 한다. 잠시 후 니가 돌아와서 드레이크군이 엘프성을 공격한다는 정보를 가져다준다. 그렇다. 지금이 찬스다. 드레이크군이 엘프성을 공격하고 있다면 분명 라스·와우는 비어있을 터, 단번에 함락시킬 찬스가 되는 것이다. 그러엘프성도 드레이크군의 공격을 버틸 수 없는 상태라서 방어 또한 상당히 중요하다. 이 두 개의 선택을 가지고 고민하는 슈운지. 이런 상황에서 나오는 것은 당연히?

엘프성 방어를 하러간다 ←
라스·와우공격을 하러간다

역시 공격도 중요하지만 망할지도 모르는 나라를 가만히 보고 있을 수는 없는 것이었다. 그러한 연유로 엘프의 성으로 출발하려는 찰나! 리의 정보통 사라가 와서 리의 나라 자랄의 숲 근처에서 강수의 잔당이 나타나난다는 것을 가르쳐준다. 일단 목적지는 엘프성이지만 가까운 자랄의 숲 먼저 가서 빨리 강수를 소탕하고 가도록 하자. 전투가 끝나면 카·오스소드를 얻게 되는데 현재로서는 최강의 검이므로 재빨리 슈운지의 기체에 달아주도록 하자. 이제 한껏 전력을 늘렸으면 위풍도 당당하게 엘프의 성으로 렛츠 고.


▲강수는 이제 껌이다

엘프의 성으로 가면 반이 눈에 쌍심지를 켜고 매우 기쁘게 반겨준다. 오는 정이 있으면 가는 정도 있는법. 선물로 전멸이라는 달콤한 맛을 느끼게 해주자. 이번 전투는 기단장만 물리치면 되니까 「제발 날 좀 죽여주슈」라고 발악하는 친구(반)는 무시하고 기단장인 미즈루의 전함 블루·베커를 집중공격해서 재빨리 끝내버리도록 하자.

반과 슈운지, 반과 쇼우 전투시 대화 이벤트가 있다. 가뿐히 무시하고 요절을 내 버리자.


▲진정한 우정이 시작된다


▲좀 죽어다오! 미쳤냐?

전투가 끝나면 방심했다고 하며 퇴각하는 뻔뻔한 반일당을 볼 수 있다.



▲…오른쪽에 있는 사람이 한 나라의 왕이라는데?

후라온왕은 슈운지왕과 세라나대를 별로 안 좋게 평가하는 듯, 그다지 우호적이지 못하다. 노골적으로 싫어하는 기색을 보이며 일단은 쉬라고 한다. 어쩔 수 있나? 하는 수 없이 토룰성으로 돌아가는 슈운지들. 하지만 여기서 물러나지 말고 한 번 더 엘프성에 가보자. 세라나의 안에서 다음의 작전을 궁리 중인데 후라온의 부하가 와서 자신의 왕이 저지른 실례를 사과하며 엘프성을 보호해달라고 하는데, 여기서 세라나대의 일원들이 아이디어를 하나 더 내는데, 현재 드레이크군도 데미지가 상당할 테니 아예 공격하자는 것이다. 또 다시 두 가지의 방법 중에 고민하는 슈운지 …그나저나 다른 놈들은 선택권한이 전혀 없는 건가?

세라나대와 함께 밤에 습격한다 ←
엘프성을 지킨다

공격은 최고의 방어. 결국 야심한 밤에 드레이크군을 치기로 결심하고, 공격을 할 때 엘프의성측도 협력해 달라고 부탁하는 슈운지. 이에 엘프성의 측군들은 흔쾌히 허락한다. (왕도 아닌 놈들이 어떻게?!) 어쨌든 엘프성 바로 옆에 붙어있는 드레이크군의 터로 진격이다! 야습인데도 불구하고 반 녀석은 잠도 안자고 기다렸는지 당황하지도 않고 대처하는 게 신기할 따름이다.



▲과연 야습이라서 그런지 배경도 밤이다

정의의 사도들답게 사뿐하게 물리쳐주고 (사실은 조금 힘들었다)나면 드레이크군 측에서 2파를 내보내려고 하는 기세다. 더 이상 엘프성의 원조를 기다릴 수 없다는 판단을 내린 슈운지는 퇴각해버린다. 코몬들에게 바보취급 당했다는 사실에 참은 분개하고, 다른 사람들도 참만큼 분개하지는 않아도 기분이 좋은 편이 아니었다. 협력을 한다고 했어도 여전히 슈운지들을 안 좋게 보는 듯… 다시 엘프성으로 가서 따지려고 몇 마디 나누다 보면 지겹게도 또 드레이크군의 습격이다.



▲이번엔 공장장이 쇼트도 출격했다



▲새로 소환된 지상인, 페이



▲그리고 제릴



▲마지막으로…아렌

새로 소환된 지상인3명을 투입시킨 드레이크군과의 전투가 시작된다. 점점 슈운지들에게 불리해져만 가는 전황, 과연 언제쯤이나 슈운지들에게 휴식이 찾아올까?

전투가 끝나고 나면 가라리아가 바스톨을 타고 슈운지에게 일기토를 신청해온다.

받아준다 ←
일단거절한다



▲둘의 오라가 맞부딪친다

둘의 오라가 확산된 영향으로 강렬한 빛을 보고 잠시 정신을 잃은 슈운지. 얼마나 지났을까? 피나가 깨워서 정신을 차리고 주위를 둘러보니 어디선가 낯이 익은 풍경이 눈앞에 펼쳐진다. 그렇다. 이곳은 다름 아닌 슈운지가 살고 있던 지상인 것이다. (기억상실증인 놈이 잘도 기억한다) 그리고 세상에 울려퍼지는 공습뉴스(?)같은 것을 들어보니 정체불명의 빨간 인간형의 기체가 나타났으니 시민들은 각별히 조심하라는 내용이다. 빨간 인간형의 기체라… 가라리아도 지상으로 나온 것인가? 대단히 혼란스러워하는 슈운지. 그리고 피나는 분명히 두 사람의 오라력이 합쳐져서 오라로드가 열렸던 것이라는 소리를 하는데… 역시 이것 또한 피나의 추측일 뿐. 정확한 것은 아니었다. 이유야 어떻든 현재는 지상. 가라리아를 찾아보기로 한다. 가라리아를 찾은 후 설득시켜서 바이스톤·웰로 돌아가자고 하지만 막무가내인 가라리아. 지상이든 어디든 슈운지는 적이라는 것이다. 막 싸울려는 타이밍에 지상의 방어대가 와서 그 둘을 저지하지만 그렇다고 들을 가라리아가 아니다. 슈운지에게 미사일을 발사하지만 잘못 맞아서 슈운지의 뒤에

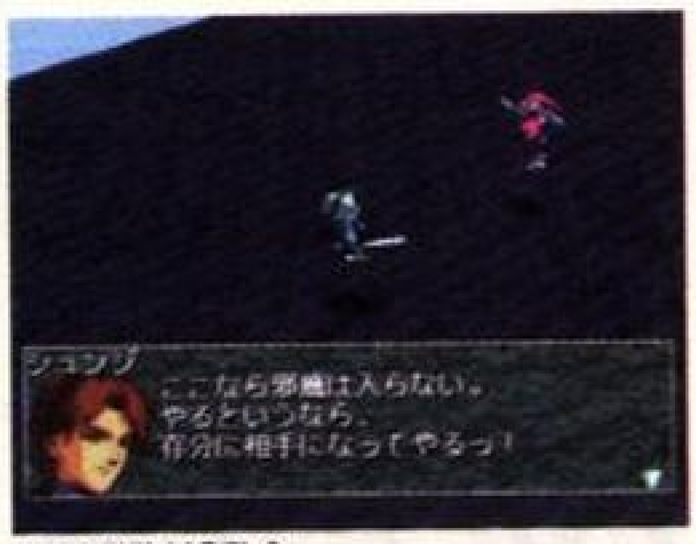
어쨌든 장소를 바꾸자구
여기서는 절대승부를 낼수 없어
조금 냉정하게 생각해줘 ←



▲지상에서의 분기. 골 아파 죽겠다

존재하는 건물 밀집지대를 그대로 공격! 그 지역 자체를 소멸시켜 버린다. 지상으로 올라왔다는 이유만으로 이렇게 오라력이 증대할 수 있는 것인가? 혼란스러워하는 슈운지와는 관계없이 지상의 방어대는 계속 전력을 투입해서 두 명을 공격할 태세다. 어찌하면 좋을까?

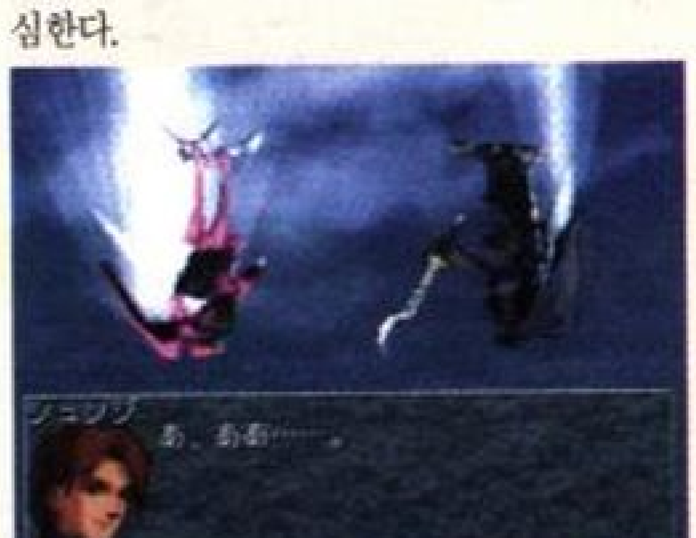
냉정이고 자시고 가라리아는 죽도록 슈운지에게 덤벼들고, 슈운지는 어쩔 수 없이 지상의 군대의 눈을 피해서 바다 위로 장소를 바꾼다. 당연히 따라오는 가라리아. 이제 1대1이다. 다시 한 번 일기토다!



▲목소리가 나온다 2


▲가라리아와의 일기토. 쉽지 않다

가라리아와의 결투를 승리로 이끈 후, 어서 죽이라는 가라리아에게 죽이지는 않을 테니 바이스톤·웰로 돌아가도록 협력을 해달라고 요청한다. 어째서 고향인 지상을 놔두고 바이스톤·웰로 돌아가기를 원하는지 물어보는 가라리아. 비록 지상이 자신의 고향이지만, 모두가 기다리고 있는데 혼자만 편하게 지상에 있을 수는 없다고 하는 슈운지. 그러한 슈운지의 굳센 신념을 보고 가라리아는 바이스톤·웰로 가는 것을 도와주기로 결심한다.


▲바이스톤 웰로 돌아가려고 하는 두명


▲가라리아는 결국 돌아가지 못한 채 소멸한다



결국 소멸하는 가라리아를 뒤로 한 채 슈운지는 바이스톤·웰의 혼야산으로 돌아온다. 혼야산에서 떠돌고 있던 에레와 우연히 조우하게 되고, 에레에게 모든 것을 설명한 후, 토를성으로 돌아간다. 토를성에서는… 슈운지왕이 없어진 사이를 노려서 드레이크군의 공격이 이루어지고 있었다. 타이밍 좋게 돌아온 슈운지… 모두와 합류하여 드레이크군의 공격을 막는다. 슈운지가 없어서 만만하다고 생각했는지 적은 페이 재릴 아렌 이렇게 딸랑 3명밖에 없다.

돌아온 왕의 위엄을 지키는 차원에서 가뿐히 밟아주자. 전투를 무사히 마친 후 성으로 돌아가서 모든 것을 설명한 후 그 동안 지상에서 어떠한 일이 있었는지 물어보는 슈운지. 모두들 질문에 대답해주기를 머뭇거리는데 이러한 분위기를 깨고 대답해 준 사람은 정보통인 사라다. 그녀가 있었던 일을 상세히 말해주는데 상당히 비참한 내용이다. 엘프성은 함락되어서 후라온왕은 사망하고, 지금의 엘프성은 드레이크의 개인소유지로 전락해버렸다는 것이다. 설상가상으로 세라나대는 이전의 엘프성 공방전 이후로 행방을 알 수 없다고 하는데… 한 명의 에이스가 없어진 사이에 세계의 꼴이 말이 아니다. 통탄해 하는 슈운지에게 오우엔은 오늘은 이만 쉬라고 하며 방으로 안내한다. 다음 날, 사라가 슈운지의 방으로 찾아와서 세라나대에 대한 정보를 들려준다. 현재 세라나대는 크리스탈의 숲에 잠복해 있는데, 그 근처에서 드레이크가 행방을 찾고 있다는 것이다. 어찌 할 테냐, 슈운지?

세라나 를 구 출하러 간다 ←

리 는 움직이지 않는다


▲가로우·란이라는 종족은 상당히 정보에 능한가 보다

세라나대가 드레이크에게 발각되게 놔둘 수는 없다! 이대로 세라나대를 구출하러 크리스탈의 숲으로 출격이다! 그리고 슈운지가 부재중인 동안, 포존의 양산이 모두 끝나서 이곳 리의 나라에서도 포존을 생산할 수 있다고 한다. 포존 몇대 양산시킨 후 크리스탈의 숲으로 가보면 이미 세라나대의 거처가 발각되어서 상당히 위태로운 상태였다. 어쩔 수 없이 전투를 개시할려는 타이밍에 등장하는 우리의 주인공 슈운지. 전투다!


▲크리스탈의 숲답게 크리스탈이 많다. 꿀꺽…

전투가 끝나자마자 세라나대의 모두는 슈운지에게 대체 어디로 가있던 것이냐는 질문에 지상이라고 답변하니 모두들 믿어지지 않는 듯 대단히 놀란다. 일단 슈운지로서는 할 말도 많고 들을 말도 많으니 일단 토를성에 가서 이야기를 하기로 한다.

『지상계와 바이스톤 웰. 본래대로라면 생과 사에 의해서만, 그 이어짐을 가진 2개의 세계. 그러나 세계의 어지러움과 동시 에 이 이치도 왜곡되어가기 시작했다. 페라리오에 의한 성전사의 소환. 그리고.... 오라 머신의 영향에 의한, 오라 로드의 출현..... 이들이 의미하는 것들을, 사람들은 아직.... 느끼지 못하고 있다.

제5화 붉은 폭풍의 여왕

슈운지가 지상으로 간 이야기를 하니 세라나대의 전원은 놀라면서 사실이냐고 되묻는다. 어쨌든 사실인 것을 어쩌랴. 할말을 다 마친 슈운지. 이번엔 들을 차례다. 일단 자신이 없을 때 다른 일이 일어난 것이 없냐는 질문을 하는데 그 동안 드레이크 몰래 세라나대의 비밀공장에 가서 수리와 보급을 했다고 한다. 그리고 드레이크는 거대전함의 개발을 하고 있다고 한다. 그 거대전함의 전장만 해도 자그마치 700미터! 진짜 날아다니는 성을 만들고 있는 것이다. 위협을 느낀 슈운지는 오우엔에게 리도 개발을 개시하라는 지시를 한다. 그리고 세라나대의 일원들은 드레이크 암살을 노리자고 건의하는데…




▲슈운지가 곧 이 세계의 법이다

어쨌든 리도 함께 드레이크의 성으로 향하기로 한다. 그리고 라스·와우에서 소수의 부대가 게슈탈의 계곡방면으로 향하고 있다는 소식을 사라를 통해 듣게 된다. 언제나 그랬듯…진짜 목적지는 뒤로 한 채 게슈탈의 계곡부터 가보기로 하자. 게슈탈의 계곡으로 가면 뮤지가 리무르를 반협박(?)하고 있고 리무르가 완강히 저항하고 있다. 이렇게되면 역시 남은 길은 오로지 전투뿐.


▲리무르와 뮤지


▲목소리가 나온다 3

난데없이 【쿳소! 라고 외치며 시작되는 분기다.



강하지도 않고, 그렇다고 약하지도 않은 평범한 녀석을 상대로 싸우게 되니, 되도록 하고 싶은 것은 다 해보도록 하자. 물론…위험해지면 그만두고 접근해서 칼질만 해대면 된다.


▲뮤지는 비란비에 타고 있다

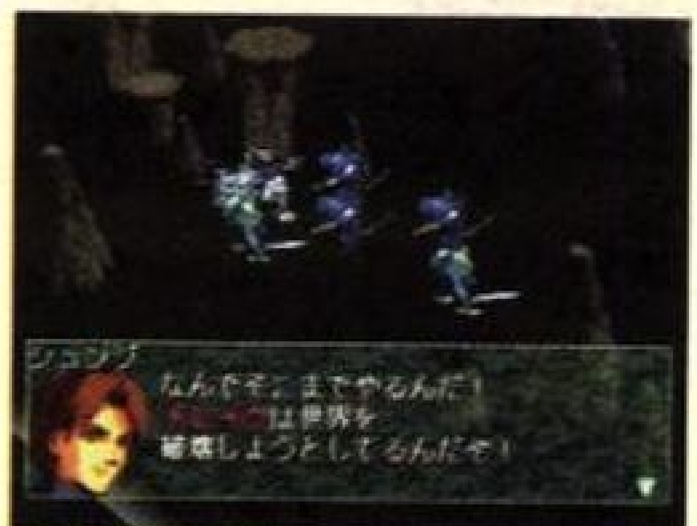
전투가 끝나니 리무르는 슈운지에게 감사의 뜻을 표한다. 자 이제 진짜 목적지인 엘프성으로 가자! 슈운지는 재빨리 끝내지 않으면 의미가 없다! …고 하면서 전투가 시작되는데, 전혀 의외로 시간제한도 없는데다가 적중에는 이름난 에이스가 존재하지 않는다. 드레이크도 생각 외로 허접한 군사운영을 하고 있는 듯… 전투가 끝나니 제2파가 몰려오고, 슈운지는 어쩔수 없이 퇴각한다. 토롤성에 가서 뎅자뎅자…는 아니지만 아무튼 푹 쉬고 있으려니 라우로부터 사자가 온다.


▲어디서 많이 본 것 같지요? 에레사마! 의 주인공입니다

사자 에이브씨는 드레이크의 비밀공장을 쳐서 군대의 강화를 막자고 하며 다른 인물들은 라스·와우를 집중적으로 공격해서 아예 강화고 자시고 뿌리부터 뽑아버리자고 한다. …여기까지 보면 다음 번엔 뭐가 나올지 알겠지?



미라프스산에 있는 비밀공장을 치러 가자고 한다. 그리고 세라나대의 비밀공장이 있는 다조해 하늘에서 라스·와우의 「리무르 찾기 부대」가 어슬렁거린다는 정보를 사라에게 듣는다. 그럼 비밀공장을 치기에 앞서 다조해로 가서 리무르 찾기 부대를 소탕해볼까!


▲목소리가 나온다 4

대규모전투를 예상했지만 전혀 의외로 페이의 레프라칸과의 일기토가 기다리고 있었다. 지금까지의 적보다 훨씬 강하지만 레벨업 노가다를 꾸준히 했다면 충분히 이길 수 있을 것이다. 여기서부터 화기공격은 잘 통하지 않으니 가급적이면 접근전 위주로 싸우도록.


▲원색대결 파랑 VS 빨강

후~ 이것이 바로 깡패라 불리는 레벨의 힘인가… 아무튼 다조해의 사건을 처리하고 나면 페이가 재등장하여 싸움을 걸…줄 알았으나 의외로 리의 나라를 옹호하며 순순히 물러갔다. 별 싱거운 놈 다 보겠네… 페이야 어쨌든 이제 미라프로산 비밀공장으로 돌진

이다! 도착하면 비밀공장치고는 너무 조용한 것에 대해 의심을 품는데 갑자기 아렌일당이 튀어나와서 「으하하하 왔느냐 생각대로군 후후후 언젠가는 올 줄 알고 기다리고 있었지 한심한 지구인들 같으니 자아 이제 죽어라」 정도의 뻔한 대사를 읊으며 슈운지들을 공격해 온다(물론 실제론 저렇게 노골적으로 말하지 않았다…).

어쨌든 전투다! 적의 수도 적고 이름 있는 에이스도 아렌 한 명뿐이니 팍팍 밀고 나가서 승리를 붙잡자.


▲비밀공장은 커녕 무슨 교회같다

슈운지와 아렌이 싸우면 대화이벤트가 일어난다. 전투 후 이쪽의 정보가 드레이크에게 새나가고 있다는 생각을 하게 되는데… 제2파가 오기 전에 재빨리 퇴각하자. 토룰성으로 돌아가는 길에 정보가 새어나가는 것에 대해 피나는 세라나대는 괜찮은 것이냐고 물어보고, 슈운지는 절대 세라나대는 괜찮다고 믿을 수 있는 동료들이라면서 그것을 부정한다. 그러고 있는 와중에 사라가 나타나서 토도·기네스가 쿠의 나라 기사로서 살아있다는 정보를 들려준다. 말을 마친 사라는 다른 정보를 얻으러 떠나고 슈운지들은 토룰성으로 돌아간다.


▲의심할 줄을 모르는 순딩이 슈운지

토룰성으로 돌아가자마자 커다란 정보를 입수했다며 모두를 부르는 사라. 모두가 모이자 사라는 자신이 입수한 정보에 대해 말하는데, 내용인즉 쿠의 거대전함의 존재를 확인했다는 엄청난 내용이었다. 이미 그것은 기본적인 개발은 종료된 상태로 보이고, 남은 것은 무기같은 기타 잡다한 것뿐이라고 한다. 이러한 이야기를 들은 세라나대는 이때가 공격을 할 절호의 기회라고 하지만, 한쪽으로는 드레이크의 움직임이 본격적으로 리와 라우를 공격할 분위기라고 하는데, 어쩌면 좋지? 슈운지?

쿠의거대전함을 공격한다 ←
자국의 방어에 힘쓴다

이대로 방어만 한다면 적의 군대가 강화되는 것을 보고만 있는 셈이니 가만히 앉아서 방어만 하는 것보다 공격하는 것이 더 낫다고 판단한 슈운지. 렌에게 슬하기사를 모으라고 요청하며 긴급히 출격준비를 하는 역마살이 왕창 낀 왕 슈운지 이자와. 게아·가링의 건조지로 출격이다! 발진! 사라의 정보대로 거대 전함를 만들고 있다는 곳으로 향한 슈운지. 가까스로 전함의 건조지까지 가지만 실수로 적에게 발견되고 건조 중이던 거대전함은 반대편으로 도주한다. 별 이득도 없는 전투가 시작된다. 이번 전투는 쿠의 나라가 개입되어있어서 그런지 생전 보지도 못한 오라머신이 등장해서 슈운지등을 반겨준다. 약간의 고전이 예상된다. 적들의 사이에 레벨이 높은 인물을 던져놓고 반격으로 먹고 사는 이른바 「로봇대전식 뉴건담 던져두고 딴짓하기」작전이 상당히 유효하다.


▲필자처럼 징한 레벨 노가다를 미리 해두면 편하다


▲엄청난 얼굴을 가지고 있는 다氏

전투가 끝나고 분해하고 있는데, 피나가 버려져있는 오라배틀러를 발견한다.

기체를 회수한다 ←
기체를 회수하지 않는다

회수하고 나니…고성능의 비아레스를 얻는다. 고맙게 쓰도록 하자. 아무튼 할 일이 없어지면 자신의 성으로 돌아가는 게 최고다. 토룰성으로 돌아가자. 돌아가 보니 오우엔이 아의 나라의 스파이가 리의 기사로 잠입해 있었다는 소리를 듣게 된다. 앞으로는 방심하면 안되겠다…기계의관에서 용무를 보고 다시 성내로 가보면 사라가 부른다고 한다. 사라는 리무르가 잡혀갔다고 하는데 이상한 건 리무르를 잡아간 병사는 아의 병사가 아니라 쿠의 병사라고 한다… 그리고 니는 다행히도 (왜 다행이지?) 무사하다. 안도의 한숨을 쉬고 있노라니 뻔뻔하게 알현실로 들어오는 페이… 아무래도 드레이크에겐 정이 떨어져서 슈운지들에게 협력하기 위해서 리의 나라에 투항한 것 같다. 강력한 동료인 페이는 레프라칸을 타고 슈운지들을 도와준다. …페이의 유무와는 관계없이 계속 회의를 하다가 다시 분기다.

라우를 구제(?)하러 간다 ←
리의방어에 힘쓴다

드레이크가 비숏과 동맹이라면, 우리는 포이존왕과 동맹을 맺는 거다. 이제 동맹을 맺기로 했다면 무엇부터 할 것인가? 또 다시 분기다.

라우의 군대와 합류한다 ←
드레이크군을 찌어내라


▲시원시원한 슈운지

이번엔 큰 전투가 예상되니 완벽하게 준비를 한 후, 라우의 군대와 합류하기로 한다. 분명 라우의 나라는 나프로의 터에서 방어전을 치를 준비를 하고 있다고 한다. 이왕 말을 들었으니 라우의 나라 방어를 도와주러 가자! 슈운지가 나프로의 터에 도착했을 때, 이미 라우와 합류한 세라나대가 슈운지를 반겨주었다. 재빠른 놈… 니와 이야기 도중 제

받아들인다 ←
일단거절한다

릴이 빠른 속도로 다가와서 대결을 신청한다.


▲그때와 똑같다. 설마?

제릴과 일기토 도중 슈운지는 어디론가 튕겨 나가는데 이번에도 분명히 지상일 것이다! …라고 생각했지만 주변에 가로우·란의 잔당이 있는 걸로 봐서는 바이스톤·웰인 것은 확실하다. 가로우·란이라고? 그렇다면 당연히 무찔러 줘야한다. 비록 아군은 슈운지 딸랑 한 명뿐이지만 간단히 물리칠 수 있다. 적들을 물리치면 쫓기고 있던 엘이라는 페라리오가 슈운지를 멋지


▲엘이 저렇게 예쁘던가?


▲단바인의 최고미녀 시라, 드디어 등장!

다면서 극구 칭찬을 해댄다. 그리고 자신을 구해줬으니 자신의 주인(?)을 소개시켜 줄 테니 따라오라고 한다. 또 한가지 덧붙이자면 여기는 시라 여왕의 영지라고 하며 지금 소개시켜줄 자신의 주인은 당연히도 시라 여왕이라고 한다.

가로우·란 때문에 폭풍의 옥 밖으로 나가지도 못했다고 하며 가로우·란을 처리한 것에 대해 대단히 감사하는 시라. 갑자기 자신을 도와달라고 하는데… 자세한 이야기


▲목소리가 나온다 5

를 하려는 데 갑자기 제릴이 나타나서 슈운지는 이야기를 멈추고 오라배틀러에 탑승한다. 이쪽도 한 명 ,저쪽도 한 명, 일기토로 승부다!

언제나 느끼는 것이지만 역시 1vs1로 주인공을 이기는 것은 불가능하다… 는 이론 하에 슈운지는 너무나도 당연히 이겨버린 후 시라를 데리고 자신의 나라, 리로 향하는 도중 시라에게 슈운지는 왜 드레이크와 싸우는 것이냐는 질문을 받는다. 분기다.

- 드레이크를 물리치기 위해
- 리의 나라의 안정을 위해
- 세계를 구하기 위해 ←

사실 아무생각이 싸운 것이었지만… 필자가 생각하기에 가장 정의롭다고 생각되는 답변을 골라서 대답하니 시라 여왕도 납득한 듯 다시 다른 질문을 계속 한다.

- 싸우는걸 즐길 리가 없잖아! ←
- 그쪽이야말로 타인인 것 처럼
- 싸우지 않으면 드레이크는 쏘지 않아

아무래도 시라는 슈운지를 시험해보고 있는 듯하다. 질문이 모두 끝난 후 시라는 나의 나라의 여왕이라는 자신의 위치를 밝힌다. 이에 놀라는 슈운지…

제 6화 부상

토룰성에 돌아가자마자 렌이 매우 반겨(?)준다. 아무래도 이놈도 동인지 쪽으로 나갈 가능성이 높은 위험인물인 듯… 저번과 같이 일기토 도중에 어딘 가로 떨어져 나갔는데 저번과 다른 점이 있다면 지상으로 나간 것이 아니라 바이스톤·웰 내부의 다른 곳으로 떨어져 나갔다는 것. 역시 슈운지는 역마살이 낀 게 틀림이 없다. 이야기를 끝마치고 자신이 없는 사이에 무슨 일이 있었냐고 물어보는 슈운지. 그가 없는 사이에 나프로는 함락되고 말았다고 하는데… 어째서 한 명 없다고 이렇게까지 일이 확산되는 건지 참으로 이해할 수가 없다. 그리고 에레는 그 특유의 예지 능력을 발휘하여 거대한 그림자가 슈운지에게 다가온다는 것을 느낀다. 옆에서 듣고 있던 쇼우는 그것이 드레이크의 거대전함 월·웝스라고 추측해 보고… 그 거대한 그림자의 정체는 잘 모르겠고 아무튼 엄청나게 불길하다고만 하는 에레. 불길한 예언이 들어맞기 전에 뭔가 수를 써야만 하겠지. 전원의 머리를 맞대고 회의를 한 결과 두 가지의 방법이 나왔다. 하나는 현재 전투가 벌어지고 있는 카라카라로 가서 방어전을 펼치는 것, 하나는 현재 공격에 치중하느라 허술한 드레이크의 성을 쳐서 후환을 없애자는 것이다. 뭘 하면 좋을까?

- 카라카라방어로 향한다
- 드레이크성을 친다 ←


▲지상인 둘이서 서로를 보고 있다

그리고 리의 나라에 위치한 오레그의 바다에서는 수상쩍은 비룡이 속출한다는 정보를 시라로부터 듣는다. 그럼 일단 드레이크 성은 이따가 가기로 하고 자신의 나라 문제부터 해결할까? 오레그의 바다로 가보도록 하자. 오래간만에 강수를 보게된다. 반가운 마음을 칼질로 승화시키자.


▲제대로 된 전투가 오래간만이라 동료가 된 사실조차 까먹고 있었다

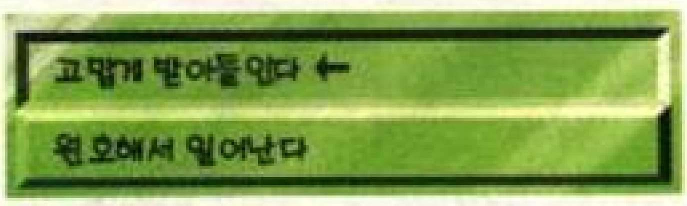
…전투가 끝나면 대단히 허무하다. 얻은 게 하나도 없다… 왠지 모르게 당했다는 느

낌을 뒤로 한 채 엘프성으로 가자. 별다른 대화도 거의 없이 곧바로 전투가 발생한다. 신형 오라배틀러 라이넥이 투입되었다는 것을 빼고는 그다지 주의할 점이 없는 전투다. 라이넥의 화기공격은 꽤 강력하니 빽어택을 노리자.

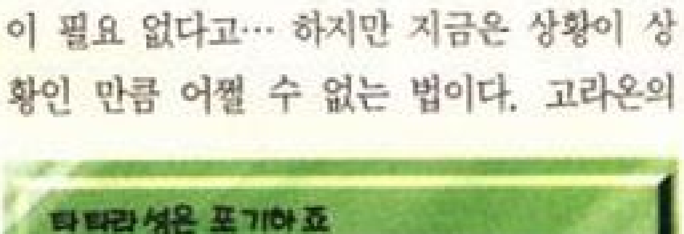


▲비숏트의 등장. 사기꾼 탐정같이 생겼다

전투에서 승리하면 거대전함이 드디어 완성되었다는 정보가 들어온다. 그대로 퇴각하는 슈운지… 그리고 전투 후 얻은 오라배틀러를 한 대 고쳐준다고 하는데 어쩔 것인가?



드디어 라이넥을 입수한다! 수리해서 토룰성에서 개발을 할 수도 있다고 한다. 기계의관에서 개발, 양산할 수 있는 최고의 기체이므로 유용히 써먹도록 하자. 아무튼 이번 목적지는 카라카라 산악지대다. 힘내서 가자! 도착하니 완성되어있다. 오라배틀쉽, 고라온이. 그 동안 포이존왕이 대단히 수고했다. 포이존왕은 드레이크의 이 오라배틀쉽 고라온이라면 윌·윕스와도 호각의 전투를 벌일 수 있을 것이라고 단언한다. 한 편 에레는 예언했던 거대한 그림자는 분명히 고라온일 것이라고 하며 계속 불길해 하는데… 바이스톤·웰에 원래는 이런 전투를 위한 것이 필요 없다고… 하지만 지금은 상황이 상황인 만큼 어쩔 수 없는 법이다. 고라온의





▲고라온의 안. 대단히 웅장해 보인다

건에 대해서는 넘어가고 다른 이야기를 하다 보면, 타타라성에서도 대단히 난리가 났다고 한다. 타타라성의 위로 거대한 성같은 게 떠 있어서 그것을 본 국민들이 겁을 먹었대나 뭐라나, 그렇다면 역시 타타라성에 대해 분기가 나올 시간인가?

고라온도 얻었겠다, 타타라성의 방어전을 하러 준비를 하는 도중, 아의 나라 아게의 마을에서는 드레이크에 반발하는 폭동이 발생했다는 정보가 들어온다. 그에 대해 드레이크군은 폭동을 제압하기 위해 자신의 부대를 아게의 마을에 자리잡게 했다고 하는데… 사라의 정보부터 존중해서 그녀의 정보의 근원지인 아게의 마을부터 가도록 하자. 아게의 마을은 폭동이 일어난 마을답게 개판 5분전이며 마을 안을 돌아다니고 있던 드레이크병은 슈운지를 보더니 놀라서 그대로 공격한다. 이번 전투는 이름도 없는 놈들만 있으니 여유있게 밟아주도록 하자… 고는 했지만 역시 적의 수준이 상당히 올라가 있어서 고전하게 될 전투다. 되도록 조금씩 계속 유인을 해서 집중적으로 때리는 작전을 펼치자.



▲이렇게 되면… 전투가 싫어진다

마을 하나를 구해줬는데 촌장이라도 나와서 뭔가 아이템을 주지는 않을까 라고 생각했지만 얻는 건 하나도 없었다. 대단히 슬펐다… 이제 진짜 목적지인 타타라성으로 가자. 타타라성에 도착하면 제릴과 토도같은 낯익은 얼굴들이 침공에 열을 내고 있다. 이번 전투는 방어전답게 이쪽이 성을 등지고 싸우며 100턴 안에 적을 전멸시켜야 하는 전투다.



▲나는 이런 싸구려 전함말고 고라온을 보고 싶다

…딱 두 턴만 더 있었어도 이번 전투는 이길 수 있었는데… 반다이가 상당히 야속하게 느껴지는 순간이었다. 결국 타타라성은 함락되버리고… 더 이상 타타라성에 남을 수 없는 슈운지들은 아쉬움을 남긴 채 카라카라의 고라온으로 퇴각해 버린다. 아까 헤어질 때 모두와 고라온에서 집결하기로 했으니 카라카라산악지대에 정박해 있는 고라온을 향해가자.



▲전혀 신경을 안쓰던 사이에 아이템이 상당히 많아졌다

포이존왕은 슬슬 드레이크가 본격적으로 카라카라를 쓰러뜨리기 위해 행동을 개시했다고 한다. 아와 쿠의 동맹전선은 상당히 강력한 듯… 그 자신만만한 포이존왕도 그들이 쳐들어온다면 지킬 수 있을지 불안한 결의를 다지기만 할뿐이다. 앞으로의 전투를 염려한 시라는 슈운지에게 신형 오라머신을 선물하는 데, 그것은 그 이름도 당당한 최강의 오라배틀러 빌바인인 것이다!



▲얼마나 기다렸던가, 드디어 빌바인의 강림이다!



▲내가 드레이크

막상 전투에 들어가면 지금까지는 존재하지 않았던 최강의 오라배틀러 빌바인은 코빼기도 안 보인다. 이 게임은 자동으로 주인공에게 중요 기체를 탑승시키는 그러한 시스템은 죽어도 채용하지 않았단 말인가? 그러한

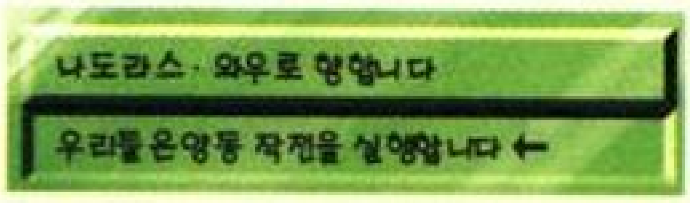
이유로 인하여 이번 전투는 그 전처럼 싸워야한다. 적들의 수준도 올라갈 수 있는 데까지 올라간 느낌이다. 역시 빌바인을 얻기 직전이니 무리하지말고 유인작전을 펼쳐서 조금씩 적의 기체를 갉아먹자. 아렌과 쇼우가 싸우면 대화이벤트가 있다


▲아까보다 더 엄청난 난전이다. 대체 누가 아군이야?

고라온의 주포는 매우 강력하다. 비록 NPC이지만 고라온의 턴이 오면 알아서 앞으로 이동해준다. 고라온의 주포를 추축으로 싸우자. 윌·윕스는 대단히 DP가 높아서 상대하기 어렵지만 막상 근접공격을 하면 반격을 하지 못하기 때문에 우루루 몰려들어서 마구 패다보면 언젠가는 난공불락의 윌·윕스라 할지라도 격추시킬 수 있다. 근성이다 근성! 전투가 끝나면 지금까지의 드레이크의 행동에 분노한 포이존왕이 보춘을 타고 윌·윕스에게 덤벼들지만… 주포 한방에 포춘은 파괴당하고 만다. 포이존왕의 전사에 분노하는 슈운지들… 미야란의 바다에까지 와 달라는 통신이 온다. 분노하는 슈운지와는 달리 쇼우는 냉정함을 잃지않은 채 이 이상은 무리니까 퇴각을 하자고 한다. 어쩔 수 없이 물러나는 슈운지일행. 토를성으로 가서 전세를 재정비한 후에 미야란의 바다로 가자. 그리고 아까 받은 빌바인은 갈아타기 메뉴에 보면 어서 쓰라는 듯 위풍도 당당히 리스트에 올라와 있다. 슈운지에게 태워서 최고의 성능을 느껴보도록 하자.


▲빌바인에 타고 있는 슈운지. 오오 대감동즈

미야란의 바다에 도착하면 에레는 포이존왕의 죽음에 대해 대단히 슬퍼하고… 좌절한 에레를 열심히 격려해주는 슈운지와 에이브. 결국 좌절감을 날려버리고 에레는 재기하게 된다. 이대로 좌절하고 있을 수만은 없다면서 드레이크 타도를 위한 작전을 짜는데… 결과적으로 세라나대는 라스·와우를 친기로 했다. 슈운지들은 어떻게 하면 좋을까?



선택을 하고나면 리의 오리지널 초거대공중전함 요루문간드가 완성되었다는 정보가 날라온다. 오오 드디어 나무완같은 싸구려 전함을 보지 않아도 되는 것인가?! 잽싸게 요루문간드로 전함을 갈아태우고 양동작전을 성공시키기 위해 타타라의 성으로 가자. 빌바인의 회피 후 반격과 요루문간드의 막무가내 주포를 잘 이용하면 어렵지 않게 클리어할 수 있다.


▲이것이 최강의 오라배틀러 빌바인의 위용이다!

양동 작전은 성공했다. 성공의 기쁨에 젖어서 쉬고 있으려니까 갑자기 어디선가 튀어나오는 세라나대 일당(정말로 튀어나온다는 설명외엔 별다른 표현이 없다). 참의 말에 의하면 쟈코바·아온, 즉 페라리오의 장이 쇼우들을 이곳으로 날려보내 주었다고 하는데, 사정을 물어보니 라스·와우를 공격하기 전에 실키·마우라는 페라리오를 구출하는 작전을 펼쳤었다고 한다. 그러자 쟈코바는 실키의 언니를 구해달라고 하며 자신의 영력을 사용, 모두를 와라·카렌(지역이름)으로 날려보냈다고 한다. 이유야 어쨌든 합류를 했으니 이번엔 에레와 합류를 하러 가자… 가는 도중 난데없이 시커먼 오라배틀러가 와서 슈운지들의 앞을 가로막는다. 피나는 검은 오라배틀러에서 뿜어져 나오는 강대한 증오를 느끼며 슈운지에게 조심하라고 한다. 이제 검은 오라배틀러 (즈와우스)와의 일기토가 시작된다. 지금까지의 일기토와는 수준이 틀리므로 조심하자. 역시 화기공격은 제대로 통하지 않으니 사용을 금지하도록… 그저 중거리를 유지하며 보통의 근접공격으로 때리는 게 최고의 미덕이 된다.


▲두 마리 요정이 함께 있으니까 꽤 대조된다



▲목소리가 나온다 6



▲검은 오라배틀러…흉악하게도 생겼다



▲그 기체에 그 파일럿

일기토에서 승리하게 되면 흑기사는 그냥 도주해버린다. 신경이 쓰이지만, 일단 가던 길을 가서 에레와 합류하도록 하자. 이번 목적지는 바다(?)건너 나의 나라 우로포로스성이다. 이곳 또한 제대로 되먹은 성이라서 토를성처럼 성내 메뉴가 뜨며, 성내로 들어가면 이벤트가 발생한다. 당연히도 이곳의 왕녀는 시라. 그녀는 드디어 나의 나라에서도 오라배틀쉽 그란·가란이 완성되었다고 한다. 그리고 계속 바이스톤·웰의 미래에 대해 이야기하고 있는데, 나의 나라병사가 와서 소재불명의 오라배틀러가 미야란의 바다위에 떠 있는데, 지금 이 우로포로스성으로 향하고 있다고 한다. 뭔가 집히는 점이 있는

슈운지, 결단을 내린다.

미아란의 바다에 습격하러 간다 ←
우로포로스의 안전을 지킨다

아까의 흑기사인 것을 느낀 슈운지는(이것이 바로 성전사?) 미아란의 바다로 가기로 하고, 나머지 나와 라우의 부대는 계속 대기하며 우로포로스의 안전을 지키라고 한다. 리의 군대와 세라나대는 미아란의 바다로 출격이다! 미아란의 바다 중간부분에서 아까의 검은 오라배틀러와 만나게 된다. 슈운지와 일기토다… 얼마나 슈운지가 미우면 이렇게



▲목소리가 나온다 7



▲오직 슈운지를 없애는 목적으로만 존재하는 자



▲구경만 하고 경험치를 가져가는 경험치 도둑들

까지 집착하는 것일까. 역시 이번 일기토도 저번과 같은 방법으로 물리칠 수밖에 없다. 조심하도록.

힘겹게 물리치고 우로포로스로 돌아가서 검은 오라배틀러에 대해 이야기를 하니 시라는 앞으로가 걱정이라고 한다. 그리고 현재 드레이크의 월·웝스는 타타라성의 근처에서 보급중이라고 하며 비숏의 게아·가링은 케미성에서부터 타타라로 향하는 중, 현재 라우의 류카산맥 근처에 있다고 한다. 두 거대전함이 한자리에 모이게되면 이쪽에게 상당히 불리해진다! 그것을 막기 위해 전력을 둘로 나눠서 하나씩 치자고 하는데, 리의 나라는 어느 쪽을 맡을 것인지 묻는다.

리는드레이크를 공격 ←
리는비숏을 공격

리는 드레이크의 월·웝스를 치기로 하고 고라온과 세라나대는 비숏의 게아·가링을 치기로 한다. 자 이제 지체하지 말고 타타라성을 함락시키러 가자! 이번 전투는 기단장만 물리쳐도 클리어가 되니 무리하지 말고 월·웝스만 물리치도록 하자…고는 했지만 DP가 5000대인 월·웝스만 물리치는 건 적군 모두 전멸시키는 것보다 더 어렵다.



▲고목 앞의 매미, 마감 앞의 필자

백어택과 빌바인을 앞세워서 월·웝스의 DP를 2000이하로 줄여놓으면 승리! 피해가 막심한 드레이크에게 마지막 일격을 선사해 줄려는 찰나! 하늘에서 갑자기 이상한 빛이 내려와서 모두를 감싼 후, 모두의 모습을 사라지게 만든다.

「….기계라는 존재는, 사람의 마음을 흔드는 존재일지도 모른다. 오라 머신, 사람에게 힘과 죽음을 주는, 가공할 존재. 그 존 재가 맹위를 떨치기 시작했을 때, 바이스톤 웰은 그 존재를 부정하고 배제했었다. 기계와….그것을 다루는 악한 존재를.. …」

제 7장 머신 전개

슈운지는 정신을 차린다. 주위를 둘러보니 익숙한 풍경…또 다시 지상으로 나와버린 것이다. 아까의 그 빛이 오라로드와 관계가 있는 것 같은데 대체 뭐가 뭔지 모르겠다. 역시 정신을 차린 피나는 아까 빛에 둘러 쌓일 때 쟈코바의 영력을 느꼈다고 한다. 페라리오의 장이 어째서 그들을 지상으로 올려보내는가? 피나의 말을 더 들어보면 쟈코바는 기계를 상당히 싫어했다고 하는데… 그러한 이유 때문에? 정말로 그러한 이유라면 슈운지의 기체 이외에도 바이스톤·웰의 모든 오라머신이 지상으로 나왔다는 말인가? 난감해하는 슈운지. 지상의 뉴스를 들어보니 오라배틀러가 나왔다느니 태평양방면으로 비행하고 있다느니… 그야 말로 지상은 이미 난리가 나 있었다. 뉴스에서는 태평양방면으로 간 오라배틀러의 이야기도 흘러나오는데 그 오라배틀러가 쇼우의 단바인일 것을 직감하고 일단 슈운지와 피나도 태평양쪽으로 가기로 한다.

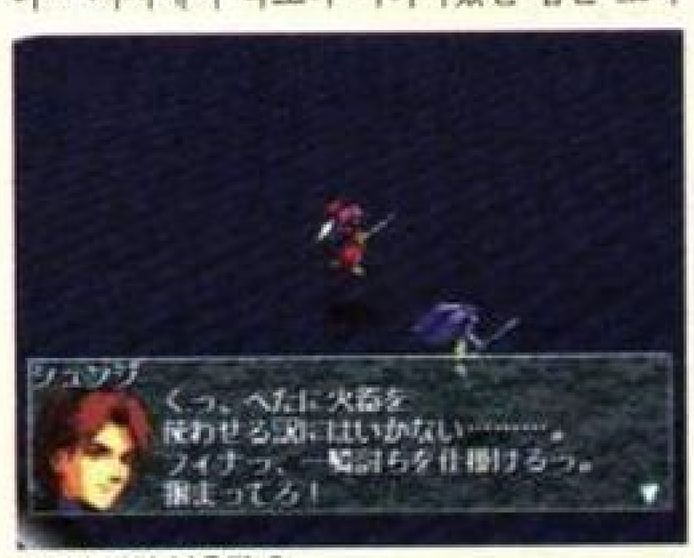
무사히 쇼우를 만나 지상인의 눈을 피해 도망친 슈운지. 아무도 없는 곳으로 도주해서 간신히 숨을 돌리고 있을 때, 또 나온다… 지저에서 죽도록 따라다녔던 검은 오라



▲지상으로 올라와 병한 두 명



▲드디어 다시 만난 최강3인중 2명



▲목소리가 나온다 8

배틀러가 말이다. 슈운지를 보자마자 눈에 쌍심지를 켜고 싸움을 건다.

또다시 일기토다. 이 쪽은 6장 마지막 전투에서의 피해가 그대로 쌓여있는 터라 상당히 불리하게 작용된다. 역시 중거리에서 근접공격이라는 것 외에는 특별한 공략법이 없다. 그 전에 레벨을 올려두었다면 이야기가 틀리지만 말이다.



▲내가 빌바인

간신히 이기고 나면 또 다시 막막해진다. 이제부터 어쩔 것인가? 앞으로 할 일이 대단히 난감해서 좌절하고 있는데, 페이가 아군을 찾아내서 동료로 들어온다. 페이가 합류해도 정보가 턱없이 부족한 상황은 마찬가지. 계속 어쩔 줄을 모르고 우왕좌왕하고 있는 슈운지들 앞에 등장하는 지상의 군대. 상황은 최악으로 돌아간다. 아무래도 하나의 결단을 내릴 때 인 듯… 어쩔 것인가?

동행을 한다 ←
동행을 하지 않는다

어쨌든 지금으로서는 도망쳐도 별 뾰족한 수가 나오는 것도 아니고 하니 정보라도 얻는 차원에서 지상의 군대를 쫓아가 볼까…

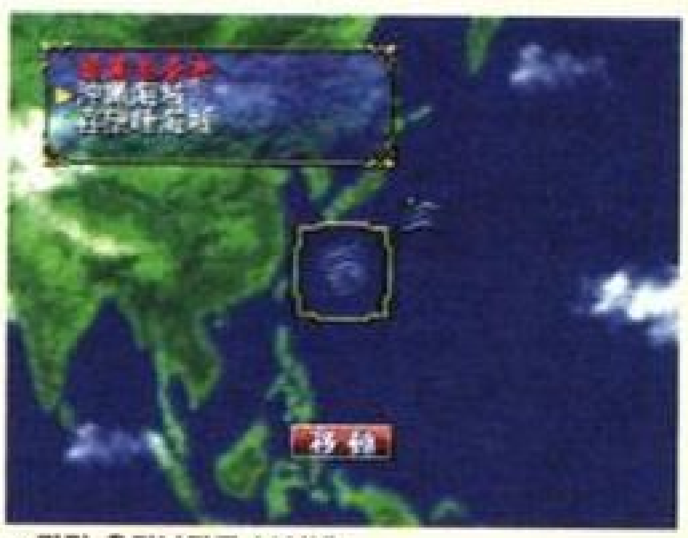


▲어쩔 수 없이 동행한다

동행하면 어딘가의 헬기 정박소 비스무리한 곳으로 가게 되고, 잠시 후 미나카와라는 군인이 와서 사정설명을 요구한다. 모든 것을 빠짐없이 조목조목 설명하는 슈운지, 미나카와씨는 반신반의하는 모양이다. 그렇다고 안 믿으면 어쩔 건가? 미나카와는 한숨을 쉬며 인도양에 나타났다는 괴물체의 사진을 보여주는데, 척 보니 비숏의 게아·가령이다. 또 보스턴에 나타났다는 사진도 한 장 더 보여주는데… 비아레스다. 사진을 보고 흥분한 슈운지들에게 미나어째서 지저의 전쟁을 지상까지 끌고 와서 아무 관계도 없는 사람을 죽이느냐, 그것은 네놈들이 전쟁광이라느니 살인자라느니 하는 소리를 하는데… 그러한 대화가 계속 오가다 보면 하관이 들어와서 아메리카의 텍사스에서 오라배틀러와 원반형의 병기가 나타나서 전투를 시작한다는 보고를 한다. 텍사스라면 역시 마벨인가? 그리고 아프리카 남부에는 요루문간드가 나타났다는데,… 복잡하다. 어찌하면 좋을까?

당장아프리카로 향한다 ←
아메리카방면으로 향한다
인도양을지나서, 아프리카로 향한다

왜 하필이면 아프리카지… 아무튼 슈운지는 미나카와를 필사적으로 설득한 후 동료와 합류하기 위해서 긴급히 아프리카로 떠난다. 충 해역과 망 해역 둘 중에 어디먼저 갈까? 가까운 충 해역부터 가보자.


▲저기 우리나라도 보이네

드레이크군이 보인다. 동료도 별로 없고



▲빌바인 하나로도 낙승이다



▲기체 회복을 못 했더니 다 죽어 가는 페이

좌절스러운 환경이지만 어차피 雜魚들 3마리 뿐이니

간단하게 처치하고 다음지역으로 넘어가자.

보급회복저장불가능의 3不이라는 좌절스러운 환경을 넘고 일어서서 겨우겨우 요루문간드를

만나서 … 혹시나 저 3不중 하나라도 가능하게 만들 수 있을까… 라는 희망을 무참히 깨버리고 전투부터 일어난다. 전투자체는 어렵지 않으니 기단장만 격추시켜서 최소한의 피해로 끝내도록 하자. 전투가 끝난 후 모두 요루문간드 안에 모여서 이야기를 나눈다. 본대의 말을 들어보니 그 동안 요루문간드는 고장나고 전투도 제대로 못하고 「이리 도망 저리 도망」같은 상태가 되어서 장난이 아니었을 듯… 이런 상태로 적이라도 만나면 대단히 짜증난다. 적들을 피하기 위해서라도 요루문간드를 하늘높이 올려서 대기하기로 한다. 충분히 휴식 후, 분기가 뜬다.

마벨과 접선을시도한다 ←
게아·가랑의동향을살핀다



▲난 분기보다 저장을 원한다

아메리카로 향해서 마벨과 접선을 한다. 정보에 의하면 마벨은 현재 혼자 있을 확률이 높기 때문에 서둘러야 할 듯.



▲다행이도 전함 내에서 3不을 모두 해소할 수 있었다

라스베가스 상공으로 가면 있어야 할 마벨은 없고 드레이크군이 버티고 있다. 보급회복저장의 3不역을 해소했으니 가벼운 마음으로 전투에 임하자. 역시 별 특징없는 적들이니 여유 있게 이겨버리자. 전투가 끝나고

샅샅이 찾아봐도 마벨은 보이지 않는다… 이제 갈 곳은 인도양남부 뿐이다. 힘내서 (이기러) 가자. 가보니 우리의 기대를 저지않고 마벨과 드레이크군이 전투를 막 시작하려는 중이었다. 세라나대의 모습을 보자 안심하는 마벨, 놀라는 적군. 역시 이번 전투도 저번 전투보다 조금 난이도가 높아졌지만 그다지 걱정 할만한 전투는 아니니 안심하고 마구 두들겨주자. 전투가 끝나고 나면 요루문간드로 직행이다. 브릿지로 가게되면 무기는 둘째치고 생활품이 부족하다고 좌절하는 오우엔을 볼 수 있다. 어쩔 수 없이 아까의 미나카와를 찾아가서 보급을 부탁하자. 별다른 방법은 없는 것인가? 하필이면 지상인을 믿고 보급받아야 하다니. 그렇지만 미나카와는 군인치고는 꽤나 융통성있는 친구같다. 모두의 불안해했지만 전혀 의외로 보급도 해주고 정보를 얻도록 도와주다니… 이번에 새로 얻은 정보에 따르면 유럽쪽에서 그란·가란이 나타났다고 한다. 하나의 길을 찾았으니 그 길로 가보자. 히말라야 산맥으로 GO!


▲눈을 감고 좌절하는 슈운지


▲적당히 고지식+적당히 타협적인 군인

슈운지들에게 다가오는 쿠의 나라의 부대. 눈 내리는 히말라야에서의 전투가 시작된다.


▲눈까지 오고 있다

지상으로 올라온 이후 처음으로 본격적으로 힘쓰면서 싸울 수 있는 전투다. 즉, 상당히 난이도가 높은 전투라는 것이니 지금까지의 지상전투를 생각하면 오산이다. 역시 불리해지면 하나씩 유인해서 없애는 작전이 최고다. 빌바인도 있고 하니 미끼작전을 이용해도 좋을 듯… 힘든 전투가 끝나고 나면, 몽골 쪽에서 어떠한 움직임이 있다는 정보가 들어온다. 남과 북으로 갈라지는 분기다.


▲숨은 빌바인 찾기 놀이

전화를 가르며, 남하한다 ←
각인을 위해서라도, 북상한다

이대로 그란·가란 합류를 하러 가자! 가는 도중 미나카와로 부터 오라배틀러용의 무기를 전송 받는다. 쿠니츠나소드라는 강력한 검인데, 지금까지 사용해왔던 카·오스소드와 교체해서 빌바인에 달아두면 좋을 것이다. 남쪽의 탈사막으로 가면 드디어 그란·가란과 감동의 재회다! …라고 말해야 정상인데, 어째서 방금전에 물리친 놈들이 「그대로」 나와서 덤비는 거냐! 아까와 같은 방법으로 물리쳐주자.


▲설산 다음엔 사막, 다음엔 바다 속이라도?

전투가 끝난 후 정체불명의 통신이 들어오는데…더듬더듬. 대체 무슨 일이 생긴 거지? 걱정이 되니 요루문간드로 돌아가 보자. 오우엔씨가 방금 온 전보를 이야기해주는데, 다 죽어가는 통신병이 무선으로 연락한 것인지 더듬더듬했다고 한다. 그 더듬거리는 중에서도 고라온이라는 단어는 확실히 들었다는 것이다. 고라온이라… 그럼 이제 갈 곳은 몽골인가? 준비를 하도록 하자. 준비를 하고 있노라니 멀리서 웬 폭발이 보인다. 지상의 인간들은 그 폭발을 모두 모두 경악한다. 그렇다. 지상최고의 병기 핵이 폭발한 것이다. 대체 누가 이런 위험한 짓을? 놀라는 슈운지에게 도와달라는 이상한 소리가 들리지만 슈운지 외의 사람들은 듣지 못한 듯. 북쪽이다. 무슨 근거인지는 모르겠지만 아무튼 슈운지가 그 도와달라는 소리의 발신자가 북쪽에 있을 것이라고 판단, 북향을 서두른다. 북쪽으로 가보면 무사한 고라온의 모습이 보인다. 다행히도 지상에서 무슨 일이 벌어지지는 않은 듯… 대강 말하다 보면 지상인으로 보이는 자가 자신과 함께 참모부대까지 가자고 부탁하는데… 간만에 나왔다 슈운지 「왕」을 찾는 분기가.


▲선택전사 단바인 분기전설

참모부대까지 동행한다 ←
확가는 라우의 나라에게 맡긴다

목적지 이름이 무려 소비에트 기지 이다. 왠지 가기 싫어지는 기분을 억지로 참고 가는 도중, 모두가 톨스톨 (아까의 지상인)에 대해 의심하지만 막상 톨스톨 자신은 귀족의 출신이라면서 자신을 믿어 달라고 한다. 지상인을 쉽게는 믿을 수는 없지만 지금으로서는 어쩔 도리가 없으니 믿기로 한다. 그러고 있는데 또 쳐들어온 드레이크군. 지겹지도 않나? 어쨌든 사단장만 물리치는 클리어할 수 있는 전투가 시작된다! 빌바인을 적의 부대 사이에 투입. 기단장을 집중 공격하면 별다른 피해도 없고 재빨리 전투를 끝낼 수 있다.


▲지긋지긋하게도 나타나는 흑기사

톨스톨은 정말로 슈운지들을 위해 열심히 상부층과의 접선을 노력한다. 정말 믿어도 되는 인물인 듯. 중간에 지상인을 만나고 어쩌고 해서 지체되었던 몽골행 진군을 펼치자. 몽골에가게 되면 고라온과 접선하게 되고, 지금까지 없었던 초고성능레이더가 필요하다는 말을 에이브로부터 듣게된다. 이유인즉 지상이라서 보급도 예전 같지 않고 여러 가지 이유로 인해서 가급적이면 불필요한 전투는 피해야 하기 때문이라는데… 슈운지는 일본의 미나카와에게 부탁을 해보기로 한다. 연락하려고 폼잡는 도중 소비에트 참모부대방면에서 소비에트연방과 오라배틀러의 부대가 교전중이라는 무선을 착신한다. 이제 월드맵으로 나오면 뉴델리와 소비에트기지로 갈 수 있다. 소비에트기지로 가보면 오라배틀러의 무서운 힘 앞에 지상의 부대가 모두 좌절하고 있는 모습을 볼 수 있을 것이다. 적은 비아레스 6대… 인심쓰는 셈치고 가뿐히 물리쳐 주자. 아주 쉬운 전투이니 웬만한 작전은 다 먹혀 들어간다.



▲나는 어째서 저 H를 보고 딴 생각을 하였을까

얻는 게 없다고 괜히 도와줬다고 생각하지 말고 뉴델리로 가자.



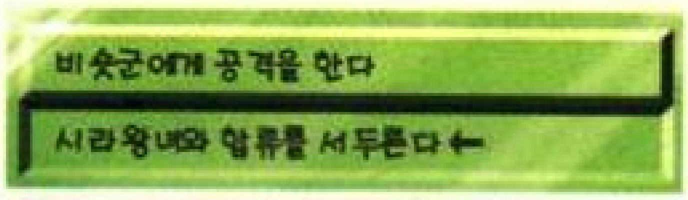
▲악의 과학자 같이 생겼다

뉴델리에서는 죽음의 상인 맥가밴을 만나게 되는데, 고성능 레이더시스템을 달아주는 대신 여러 가지 조건을 붙이는 치사한 맥가밴. 하지만 현재의 슈운지들로서는 별다른 방법이 없다. 맥가밴의 요구대로 홍정을 마치려고 하는데… 또 쳐들어온다. 홍정은 잠시 후로 미루고 일단 싸우고 보자. 이번 전투는 기단장만 물리치면 클리어니까 빌바인을 적진의 사이에 자리잡아 놓고 아까와 같은 방법으로 싸우면 간단히 이길 수 있다.



▲중년과 청년의 말싸움

이제 고라온과 합류를 위해 다시 몽골로 가자. 어느새 맥가번이 레이더를 달아준 모양이다. 반경 500km의 무시무시한 레이더를… 아차, 지금까지 시라를 잊고 있었군. 게다가 비숏의 군대도 조용하다보니 잊고 있었고… 슈운지군이 할 일이 두 가지로 늘은 셈이다.



일단은 공격보다는 동료 구출이 우선이다. 유럽방면으로 출발! 이집트를 지나고 있는 도중, 참은 덥다고 투덜거린다. 더위를 이겨내며 계속 진군하다보면 결국 에레 왕녀의 고라온과 만나게 된다. 기쁜 마음으로 에레를 맞이하는 슈운지들. 그러나 만나자마자 또 다른 불길한 예언을 하는 에레. 「오라배틀러… 빨간 머리의 여자… 강하고 위험한 힘…」추상적인 예언이다. 예언을 토대로 잘 생각해보면 확실히 드레이크군에 제릴이라는 빨간 머리 여자가 있긴 한데, 그녀가 어떠한 힘이 있다는 것일까? 곰곰이 생각하고 있는 또다시 에레가 지금 어떠한 거대한 힘이 고라온을 향해 다가오고 있다고 한다. 어쩔 수 없다. 출격이다!



▲원작에도 나와있는 하이퍼화 이벤트가 시작된다

막상 출격해보면 거대한 힘이라는 것은 찾아볼 수 없고 지상인의 군대만이 와있을 뿐이다. 무슨 일이냐고 묻자 그들은 성전사 제릴의 명령으로 군대를 움직이고 있다고 한다. 어째서 지상인의 군대가 지저인 한 명의 명령으로 움직이는 것인가? 의아해 하는 슈운지에게 제릴이야말로 잔다르크의 재래라고 답변한다. 무슨 말도 안되는 소린가? 다른 생각을 할 시간도 주어지지 않고 제릴이 다가와서 싸움을 건다. 잔다르큰지 뭔지는 나중에 생각하기로 하고 일단은 전투다. 이번 전투도 역시 기단장(제릴)만 물리치면 되니 주위에 있는 날파리들은 신경 쓰지 말고 제릴의 타도를 목표로 싸우자. 전투가 끝난 후, 제릴은 이대로 끝낼 수는 없다면서 기체를 거대화 시켜서 아군을 공격해오지만, 몇 초 버티지도 못하고 자멸하고 만다. 잘못된 오라의 힘… 그것은 파멸을 가져오는 것이었다. 슈운지들도 나중엔 저렇게 되고 마는 것일까?


▲제릴 vs 슈운지



▲하이퍼化

『오라력에 한정되지 않고, 사물이라는 것은 항상 양면성을 지니고 있다. 빛과 어둠…남자와 여자…파괴와 창조…사랑과 증오…그리고… 좋은 존재와, 나쁜 존재. 결집된 사악한 오라와 선한 오라가, 서로를 부정하려 함에 따라, 이 지상의 세계에서는 최후의 싸움을 시작하려 하고 있었다……』

제8화 크로스 파이트

키에브 동북동 1500km떨어진 곳에서 그란·가란을 찾았다고 한다. 에레 왕녀는 고라온을 몰고 비숏군을 찾으러 간다고 한다. 흑해근처에서는 게아·가링의 선행대가 있다는 무선을 착신한다. 어째 8화의 시작부터 정신없다. 아무튼 가만히 있어봤자 될 건 아무것도 없으니 일단 흑해부터 가보자. 당연히도(왜 당연하지?) 전투가 시작되는데, 가라바 타입의 적들이 투입되었다. 가라바만 조심하면 나머지 적들은 아까의 전투와 다를바 없이 약하니 가라바만 유인해내서 먼저 죽이고 전투에 임하는 것이 편할 것이다. 전투에서 승리하면 가라바를 얻을 수 있다. 이제 키에브로…



▲가라바를 얻는다

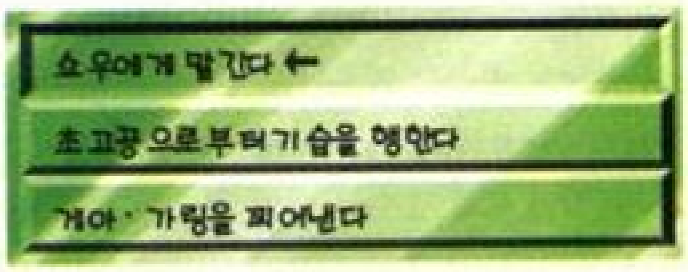

▲가라바의 스펙을 보라

키에브에 도착하면 타이밍 좋게도 적들이 그란·가란을 공격하려는 순간이었다. 무사하냐는 질문에 시라 왕녀는 아직까지는 별다른 피해가 없다고 하고, 안심한 슈운지들은 적들과 전투를 시작한다.



▲내가 아는 사람 중에는 시라 여왕을 숭배하는 사람도 존재한다

시라 여왕과의 전함 안에서의 극적인 상봉이 연출된다. 그리고 아까 고라온에 타고 있던 톨스톨마저 그란·가란으로 와 있다. 이제 수고했으니 자신의 고향으로 돌아가도 좋다는 소리를 듣고 톨스톨은 돌아가 버리고 그란·가란은 북해로 이동하기로 한다. 북해로 가게되면 월·웝스는 현재 워싱톤에 있다는 정보를 얻게 된다. 그리고 이 유럽에서는 쇼트의 오라력이 느껴진다고 하는데…그러한 이유로 일단 유럽부터 처리하자고 하는데… 잠시 후 게아·가링이 파리에서 흉계를 꾸미고 있다는 정보까지 얻는다. 참지 못한 쇼우는 자신에게 좋은 작전이 있다며 단신으로 비숏군에게 쳐들어간다고 하고, 그것은 너무 위험하다며 시라 여왕은 다른 생각이 있다고 말한다.



결국 모든 것은 쇼우에게 맡기기로 하고, 슈운지들은 파리근처에서 서포트를 해주기로 한다.


▲비숏과 담판을 짓고 있는 쇼우

쇼우의 협박작전 은 거의 성공하고 있는데, 갑자기 흑기사가 나와서 쇼우의 작전을 물거품으로 만든다. 결국 어쩔 수 없이 게아·가링의 일부분을 폭발시키고 도주하는 쇼우… 분노한 비숏은 오라배틀러대를 내놓고 그 전투에 슈운지들도 가세한다. 기단장인 비숏을 노려라!


▲저것은 파리의 유명한 건축물

게아·가링은 DP가 2000대로 떨어지면 도주하지만… 쇼우의 작전이 실패했기 때문에 결국 파리가 불타버리는 것은 막지 못한다. 어쩔 수 없다… 북해로 돌아가자. 시라는 이대로는 안되겠다며 이그리스의 왕실로 가서 여왕과 회담을 나눈다고 한다. 지상인이 지저인을 믿어줄지 안믿어 줄지는 모르겠지만 해보지 않고는 모르는 법. 이그리스까지 시라를 안전하게 데려다주도록 하자.


▲지상과 지저의 여왕의 갭이 너무 크다

처음엔 막무가내로 진행된 회담이었지만 시라의 끈질긴 설득에 의해서 일단은 이그리스의 여왕도 협력을 하기로 한다. 다시 전함으로 돌아오니 오래간만에 등장한 오우엔은 비숏군이 노르웨이의 수도 오스로로 향하고 있다는 정보를 캐취중이다. 오스로라고? 분명 파리와 같은 짓을 저지르려고 하는 것이리라. 그런 것을 보고만 있을 수는 없다. 이번 목표는 게아·가링. 오슬로가 제2의 파리가 되는 것을 막아야한다! 오슬로로 가는 도중 오슬로해역에서 비숏을 만나게 된다. 이번엔 오슬로를 구제할수 있겠구나…라고 생각하는 순간 게아·가링에서 리무르가 탈출한다. 의외의 전개에 비숏은 당황하고… 재빨리 오라배틀러대를 투입해서 리무르를 잡아오라고 한다. 어쨌든…전투다! 제한시간내에 적을 전멸시키도록 하자.

역시 빌바인을 이용한 작전이 최고인 듯…

생각 외의 엄청난 데미지를 입은 비숏군은 오슬로로 가지 못하고 퇴각한다. 안전하게 리무르를 회수(?)하고 나니 전함 내에서는 니와 리무르는 감격의 신파극을 연출하고 난리났다. 일단 신파극은 신경쓰지 말고 생각해보면 어째서 리무르가 게아·가링에 있었던 것인가? 하는 의문이 든다. 리무르가 그 이유를 설명해주는데 리무르의 어머니 루자가 남편인 드레이크를 배신하고 비숏에게 붙었다는 것이다. 엉겁결에 리무르도 자신의 어머니를 따라가긴 했지만, 역시 같은 여자로서 어머니를 용서하지 못하고 튀어나온 것이었다. 그리고서는 아버지의 악행을 조금이나마 갚겠다면서 슈운지들에게 협력을 하는

리무르, 이제 볼일도 다 봤으니 다시 북해로 가도록 하자.



▲이런 신파극을 보기 싫으면 커플박멸에 힘쓰자

그란·가란에서는 윌·윕스는 워싱톤을 떠나 대서양을 항해중이라는 정보와 게아·가링이 오스로에서 퇴각하여 런던으로 향하고 있다는 정보를 얻을 수 있다. 이제 슬슬 정리를 할 때인가. 슈운지는 전력을 둘로 나눠서 하나씩 처리하자고 한다. 그럼 예례의 고라온은 어디로 가면 좋겠느냐고 묻고 여기서 분기.

고라온은 런던에
고라온은 대서양에 ←

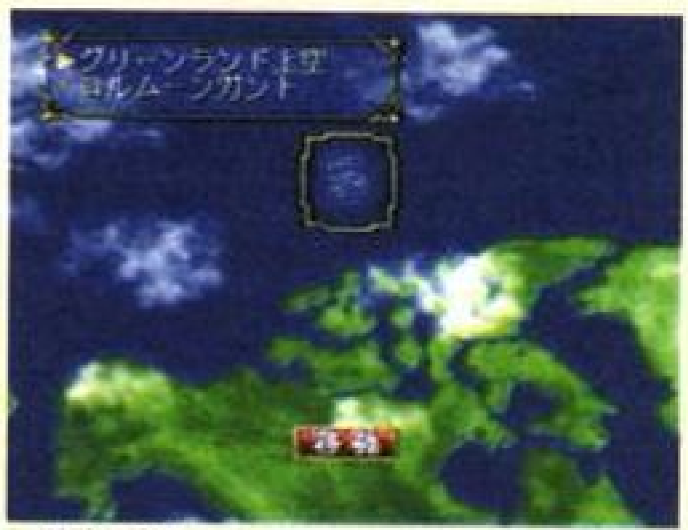
고라온은 대서양의 윌·윕스를, 요루문간드는 런던의 게아·가링을 맡기로 하고 예례 여왕과는 서로의 무운을 빌며 헤어졌다. 이제 런던을 향해가자. 런던을 향하던 도중 런던 앞 바다에서 비숏의 군대와 조우하게 되고, 너 잘 걸렸다는 식으로 전투가 벌어진다. 모두 전멸시키면 비숏은 분하다고 하며 퇴각한다. 레벨에 자신이 있다면 난전이 되든 뭐가 되든 모두 쳐들어가는 방법을 선택하고, 레벨에 자신이 없다면 슈운지의 빌바인을 미끼로 삼아서 반격만으로 적을 요리하는 방법을 선택하자.



▲몇 번씩 터졌는데도 잘도 살아있군

비숏의 부대를 처리했으니 이제 행동정보를 얻기 위해 북해로 가자. 예레도 이쪽과 마찬가지로 윌·윕스를 처리하고 돌아와 있었다. 아무래도 분위기가 슬슬 최후의 전투에 다가가는 느낌이다. 그런 랜드로 가자.

한편 여기는 윌·윕스의 내부, 비숏과 드



▲멀기도 하다

레이크가 밀담을 나누고 있다. 비숏은 계속 드레이크에게 전력을 모아서 결전을 행하자고 하는데 드레이크는 그것을 매몰차게 거절한다. 좌절하는 비숏… 하기사 이 세상에 그 누가 자신의 아내를 빼앗아간 남자와 손을 잡을까? 그런 점에서 도움을 바라는 비숏이 상당히 한심할 따름이다. 두 명의 중년들이 아옹다옹하고 있을 즈음 슈운지들은 그들을 치기 위한 준비를 마친 후 그린 랜드로 향하고 있었다. 과연 이번엔 모든 전투를 종결시키고 바이스톤·웰로 돌아갈 수 있을 것인가? 이번 적은 쇼트의 선행대이다. 간만에 강적 토도도 등장하니 각별히 주의하며 전투를 이끌어 나가자. 기단장 쇼트만 무찌르면 이번 전투는 승리할 수 있다. 역시 빌바인을 투입시켜서 빠르게 끝내버리자. 모두 물리치고 나니 하이퍼化한 토도가 재등장하지만…역시 제릴과 마찬가지로 자멸해버리고 만다.



▲악마의 힘에 사로잡힌 토도

그리고 윌·윕스에서 토도가 죽었다는 보고를 받은 드레이크는 매우 안타까워하고, 최후의 결전이 다가왔음을 짐작한다. 한편 토도의 비극을 보고 침울해 있는 슈운지들이지만 이런 것에 연연하고 있을 수 없다며 적군이 태평양 방형으로 이동중이라는 정보에 따라 최후의 결전을 위해 태평양으로 향한다.

역시 그다지 특색도 없고 강력하지도 않은 적들이므로 유용한 작전같은 것도 없다. 막무가내로 몰리친 후 요루문간드에서 회복이라도 하고 다시 태평양으로 가자. 이제 진짜 마지막 전투다!

비숏쪽으로는 예레가 처단하러 갔으니 당연히 슈운지들의 마지막 상대는 드레이크인 것이다! 마지막 전투치고는 생각보다 쉽다. 그러나 역시 윌·윕스의 주포는 강력하므로 주의하며 빌바인을 이용해서 백어택을 노리자.



▲드레이크군의 최후의 전력



◀드레이크 최후의 독백

이제 끝인 것인가… 길었던 전쟁은 이제 끝난 것인가… 승리에 심취해 있는 슈운지에게 흑기사가 나와서 비록 드레이크는 끝났지만 자신은 끝나지 않았다며 슈운지만은 절대 용서할 수 없다고 한다. 이제 진짜 마지막 결투다. 흑기사의 즈와우스 + 가라바 부대와의 최후의 전투가 시작된다. 쇼우로 흑기사의 마무리를 지으면 대화이벤트가 나온다. 마지막인데도 불구하고 조금 전의 전투보다 쉬우니 여유있게 싸워서 엔딩을 보자!



▲나는 사람을 죽이는 게 아니야! 그 원념을 죽인다!!

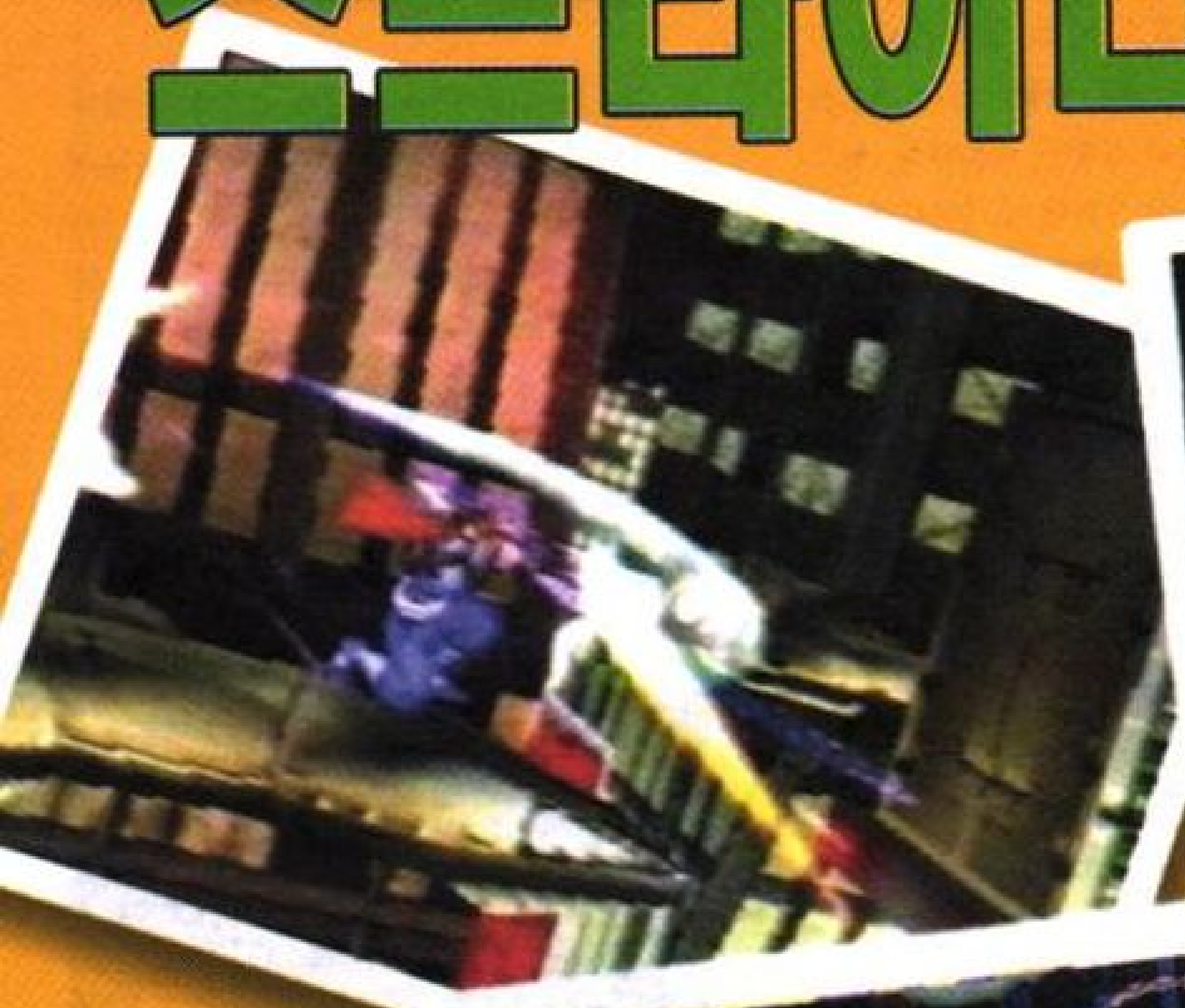
이로서…길었던 바이스톤·웰 이야기가 끝이 났다. 바이스톤·웰의 모든 오라머신들은 오라의 힘에 눌려서 소멸, 파괴되며 오라머신에 타고 있었던 인물 또한 세상에서 사라져 버린다. 강대한 힘을 가진 자는 그 힘에 눌려서 오히려 힘에게 지배당하게 되고, 결국엔 이런 허무한 최후를 맞게 되는 것이다. 슈운지… 기억상실증에 걸린 채로 지저로 소환되서 그 세계를 위해 노력한 남자. 결국 기억은 되찾지 못하고 죽어버린 남자… 하지만 분명 그는 평화로운 곳에서 행복한 전생을 맞이하게 될 것이다.

PLAYSTATION

●장르:액션 ●제작사:캡콤 ●발매일:2월 24일 ●발매가:6,800엔

연타 실력은 좀 되십니까?

스트라이더 비룡 1&2







그래픽	★★★★
사운드	★★★
조작감	★★★★★
스토리	★★
소장가치	★★★

이런저런 사정으로 이번 달에는 공략이 없다고 생각했다. 평화롭다고 생각했다. 때늦은 개강, 어느 수업시간. 이모 팀장님께 전화가 왔다. "X야, 너 스트라이더 비룡 좋아한다며. 꿈에서 그러드라. 그러니 어서 달려와라." 달려갔다. CD를 받았다. 사흘 안으로 마감하라 하셨다. 힘을 내야 한다… 덧붙여, 본 작품은 2 in 1 패키지이지만 전작은 사실 지금하기엔 너무 구린데다 지면이 아까워 신작인 2편의 공략만을 실었다. 1의 공략이 필요하다면, 10년 전 게임지를 뒤지는 아마추어 정신을 발휘해 보자. 공략 → 소년X

스트라이더 비룡 2, 그 터무니없는 이야기

기본적인 조작은?

베기	□
점프	×
2단 점프	점프 중 ×
슬라이딩	↓+× 혹은 △
부스트	○
대시	→→(or ←←)
대시 점프	대시 중 ×
매달리기	벽 혹은 천장 쪽으로 점프
공중 회전베기	공중에서 ↓↑+□
한번에 베기	↘↘(or ↙↙)+□, 매달린 상태에서 →→(or ←←)+□

위의 조작 중 베기, 점프, 슬라이딩, 부스트의 버튼배치는 OPTION의 KEY CONFIG에서 플레이어의 손에 맞게 변경할 수 있다.

프롤로그

때는 미래. 강대한 권력으로 전세계를 지배하고, 그 이름을 입에 담는 것조차 허락되지 않는 독재자 그랜드 마스터로 인해, 인류는 멸망가도를 달리고 있었다. 그러나, 퇴폐과 타락의 어둠 속에서도 한 명의 암살자가 일어섰다. 그랜드 마스터 암살이라는 막중한 임무를 맡고 세계의 모두를 적으로 돌렸다…!

지령 01 : 도시점령 테러 섬멸



거대도시를 파괴하는 무장집단을 없애라! 배후에 얽혀있는 것은 그 남자인 것인가!

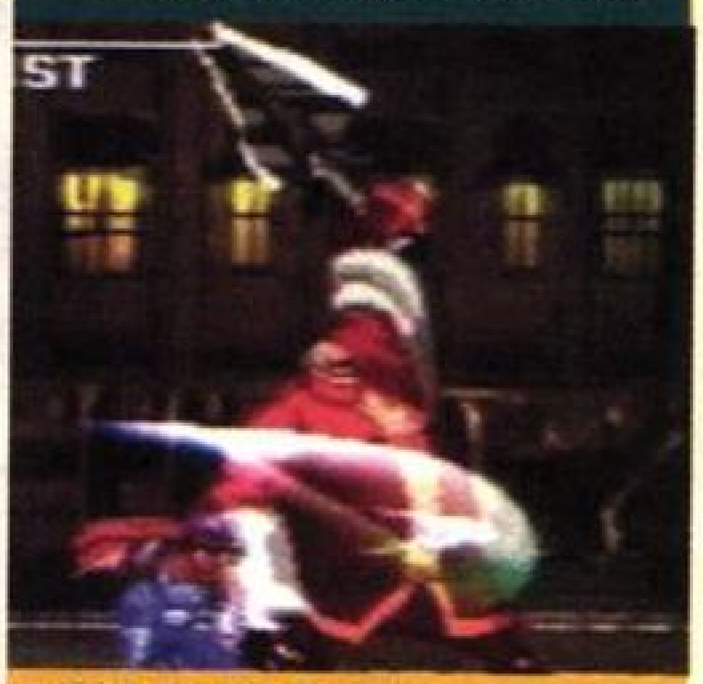
Scene 1
해남도 네오 홍콩시티 - 하부계층의 파괴된 에리어

문제의 첫 스테이지. 어려운 부분이라고는 눈 씻고 찾아볼 수 없으니, 조작에 익숙해지는 것이 숙제. 시작하자마자 바로 앞에 파워업 아이템이 나오니, 무시하지 않도록 하자. 도로가 붕괴되어 아래로 빠져버리는 경우가 있으니 주의. 실수로 발을 헛디뎠다면(손이 미끄러졌다면?) 재빨리 2단 점프를 이용, 벽에 달라붙어 목숨을 보존하자. 뭔가 빠지면 큰일이 나는 것처럼 얘기했지만, 사실 그저 HP가 한 칸 깎일 뿐이다(전작에서는 라이프가 하나 줄어버렸지만, 이번에는 1라이프 뿐이니… 바로 게임오버 되지는 않으니 안심). 크게 경사진 도로 끝에서 잠깐 어물쩡거리면 아이템 단지가 쑹하고 등장한다. 챙기고 보자. 이곳을 넘어가면 수송선이 기다리고 있다. 무엇을 실어 나르는 것인지는 알 수 없고, 그저 조무래기만 끝없는 근성으로 내려놓는다. 공중 회전베기로 서너 번만 긁어 주면 오케이. 깨끗이 부숴준 뒤 반대편으로 길게 건너뛰면 배나온 보스를 만날 수 있다.



▲ 기본은 이것. 아래 위 베기!

AREA BOSS : TERRORIST



▲ 배후를 잡는 것이 중요하다

시작하자마자 팔을 들어 크게 한 번 내려치는데, 동작이 매우 커서 발동이 굉장히 느리다. 바로 슬라이딩으로 배후를 점한 뒤 연속검으로 끝내자. 손만 좋다면 첫 공격이 끝나기도 전에 없앨 수 있다. 쓰러뜨린 후에는 슬라이딩, 슬라이딩. 단 1점이라도 놓쳐서는 암살자라 할 수 없다!

Scene 2
하부계층 천면 에리어

여기는 주로 벽과 천장에 매달려 진행하는 액션으로 이루어지는 스테이지. 조무래기를 후아, 후아 베면서 마음 편히 진행하자. 길이 위쪽으로 꺾이는 곳에 회복 아이템이 있다. 이곳 앞에는 괴상하게 생긴 기계덩어리가 있는데, 몇 번 긁어주면 불을 뿜으며 어디론가 날아간다. 카메라 앵글이 녀석을 비추면서 진행해야 할 길이 조금 보이는데, 빠른 동체시력과 놀라운 기억력으로 진행루트를 재빨리 외울… 필요는 없다.



▲ 근두운호를 탄 손오공… 이 아니다

이제는 본격적으로 벽에 매달려 올라가기 시작한다(아래에 파워업 아이템이 있다). 클리어 시간을 절약하기 위해 벽에 매달려서도 점프를 연타하는 습관을 들이자. 위에 도착하면 화살표가 전부 왼쪽을 향하고 있는데, 여기에 속지 말고 계속 벽을 타고 올라가면 허공에 떠 있는 아이템 단지를 볼 수 있다. 젓소… 8000 포인트다! 만족했다면 이제 시키는 대로 왼쪽으로 가자.



▲ 8000점이다 8000점

승강기 이동통로를 따라 올라가다 보면, 허공에 떠있는 스파이더 폼이라는 녀석을 없애야 한다. 날아다니는 녀석은 강력해 보이지만, 공중 회전베기가 있으니 스쳐도 두 번이면 끝이다. 단, 떠있는 높이가 높아서 승강기에 타고 싸우지 않는 한 2단 점프가

아니면 닿지 않으니 주의. 한 녀석을 떨어뜨리고 나면 어딘가에서 또 한기가 홈로 놀고 있는 것이 보인다. 쫓아가 주자. 올라가는 길에는 부스트 아이템과 회복 아이템이 있다.



▲ 스쳐도 저 만큼의 데미지

AREA BOSS : SPIDER FORM



▲ 여기서 싸워도 비겁한 게 아니다

이번 녀석은 높은 곳에 매달려서 미사일로 공격해 온다. 먼저 만난 녀석보다 맷집이 좋은 탓인지 회전베기는 그다지 통하지 않으니, 같이 벽에 매달려 연속검으로 공격하자. 보스 자신은 아래쪽으로밖에 공격할 수 없지만, 조무래기들이 끝없이 밀려와 귀찮게 한다. 승부는 속도가 좌우. 속전속결로 끝내자. 파괴되면 승리의 결정체가 모두 바닥으로 떨어져 버리니, 재빨리 뛰어내리도록.

Scene 3
계층 연결 승강실

이번 에리어에서도 벽을 타고 움직이는 액션이 주가 된다. 시작지점 앞의 계단을 오른 후 의문의 기관이 보이는데, 반대편에는 파워업 아이템이 있다.


▲ 이런 곳에 파워업 아이템이!

이제 천장과 벽을 타고 위로 올라가자. 도중에 자코들이 우수수 쏟아지지만, 위협적일 리 없다. 통로 위의 넓은 공간에는 수 개의 발판들이 둥실둥실 떠다니고 있다. 공간의 왼쪽에 회복 아이템이 있고, 맨 위의 발판에는 파워업이 있다. 천장에 있는 해치를 열고 나가면 클리어(보스는 없다).



▲ 이 곳으로 나가면 만사형통

Scene 4
상푸 계층 거주 에리어

바로 보스전이 시작된다. 꾸물거리지 말고 재빨리 움직이자.

AREA BOSS : TONG POO



▲ 삼인 삼색 SES

기본적으로 공중 에리어이므로 번지점프를 매우 주의해야 한다. 통푸 세 자매는 쉴 새 없이 현란하게 움직이므로, 그림자만 보이면 재빨리 따라가 연속검으로 혼내주자. 등장 위치를 예측하고 버튼을 굵으며 기다리는 것도 좋은 방법. 세 자매는 색깔별로 다양한 공격 패턴을 선보이는데, '꺄아♡' 하고 넋을 놓고 바라보면 매우 곤란. 각각 쓰러지면서 파워 업, 8000 포인트의 젖소, 라이프 업을 선물한다.



▲ 그림자만 보이면 베고 보자

Scene 5
상부계층 최정상 에리어

도시 상층부의 에리어. 몇 발짝 걸어가면 타이거 폼이라는 녀석이 등장하는데, 우선은 무시하고 아래로 뛰어내리자. 떨어지면 죽을 것처럼 보이지만 아래에는 바닥이 있다. 반대편의 아이템 단지에는 龍의 문장(MAX 라이프 +1)이 있으니, 절대 놓치지 말자. 이제 위로 올라가 타이거 폼과 상대하면 OKAY. 녀석도 공중 회전베기에 일격이다. 옆에 아이템 단지를 들고 있는 녀석을 없애면 회복 아이템을 얻을 수 있다. 이 녀석을 쓰러뜨리고 다시 조금 앞으로 가면 타이거 폼 하나가 더 나온다. 전혀 다를 것 없는 녀석. 두 번째도 처리하면 앞쪽의 거대 크레인이 내려가는 것을 볼 수 있다. 길이 열리는 것. 크레인 아래쪽에는 아무 것도 없으니, 공연한 호기심에 라이프를 낭비하지 말자.



▲ 일격이다 크아아



▲ 눈물의 아이템, 용의 문장

크레인 건너편의 대형 레이더에서는 솔로라는 녀석과 조우. 둥실둥실 떠다니며 3-WAY건으로 공격해 오지만 눈에도 안 찬다. 코웃음치며 가볍게 베어 주면 이빨을 부



▲ 이, 이게 뭐냐

드득 갈며 어디론가 도망친다. 일단 따라가 주자. 레이더 아래쪽에는 10,000포인트의 손오공 인형이 있으니 두고 가지 말 것. 접시를 넘어 앞으로 달리면 다시 솔로가 나타난다.

AREA BOSS : SOLO



▲ 성장해도 소용없다

이번엔 조금 성장했다. 눈에 보이는 공격패턴은 두 가지. '하오!' 하는 기합과 함께 힘을 모은 후에는 광륜을 두 개씩 던져 오는데, 던지는 시점에 비룡이 있는 위치로 날아온다. 그다지 빠른 공격이 아니기 때문에 2단 점프와 슬라이딩으로 피해 가며 공격하자. 3-WAY건으로도 공격하지만 비룡의 날랜 움직임 앞에는 무색할 뿐. 느릿느릿 하염없이 공중에 떠 있을 때는 회전베기라도 선사해 주자. 이번에도 비룡에게 패배한 솔로는 다시 도망칠 뿐이다. 근성 없는 녀석 같으니….

Scene 6
네오홍콩 상공

STAGE BOSS : EMPEROR DRAGON



▲ 동시에 양쪽으로 공격, 피할 수 있겠나?

도시 상공에서 벌어지는 메카 드래곤과의 전투. 상대는 전작의 첫 보스와 비슷하게 생겼지만, 공격 패턴은 전혀 다르다. 두 가지의 패턴을 볼 수 있는데 처음에는 입에서 푸른빛을 쏘아오면서 몸체에 전류를 흘려 공격해 온다. 아래와 위로 동시에 공격해 오는 것이 피하기 힘들어 보이지만, 2단 점프를 적절히 이용하면 생각보다 간단히 피해낼 수 있다. 단, 몸체를 타고 오는 전류를 보고 피할 수 있도록 머리쪽에 너무 바짝 붙어있지 않도록. 어느 정도 시간이 지나면 두 번째의 패턴, 아무 생각 없이 날다가 느닷없이(사실 그렇게 빠르지는 않다) 뒤돌아 팔을 휘적휘적 휘두르며 공격한다. 이때 허리쪽에서도 위로 무엇인가를 쏘아 올리지만, 여기에 당할 일은 없으니 전혀 신경 쓰지 말고 머리에만 붙어있자. 목에 매달려 머리에 연속검을 먹이다가 상체가 뒤로 도는 것이 보이면 약간 물러서는 것이 포인트. 부스트를 사용하면 짧은 시간에 파괴할 수 있다(어떤 녀석이나 마찬가지이긴 하지만…).



▲ 뒤돌아본다 싶으면 일단 숙이자

INTERMISSION

TONG POO : 하, 바보냐, 너는! 너 따위가 그 분을 당할 수 있다고 생각하나? 모든 것은 그 분의 손안에 있어. 이 도시의 운명도… 네 운명도 마찬가지야, 스트라이더!

비룡 : 그러니까 네가 녀석의 사육견 밖에 안돼는 거다.



▲ 다정한 연인들…처럼 보이는가?

지령 02 : 무장요새 침공



회고취미의 요새, 도화를 주장하는 성주. 타락한 과학기술의 본산을 공격하라!

Scene 1
구 독일 니더작센 지방
- 요새 바넨트 외곽

바로 앞의 성벽을 훅, 훅 뛰어넘어 요새 안쪽으로 진입하자. 처음에 앞쪽과 위쪽의 갈림길이 나오는데, 우선은 앞으로. 좁은 길에서 자코들이 끝없이 밀려나오지만, 달리면서 연속으로 베어대면 그야말로 낙엽처럼 나가떨어진다. 적당히 점수도 올리면서 도착한 길 끝에는 아이템 단지가 있다. 내용물은 파워업 아이템. 헌데, 쇠창살이 떨어져 더이상 앞으로 진행할 수 없으니, 일단 다시 길을 빠져나가 요새 벽을 타고 위로 올라가자. 훅, 훅…. 요새 지붕에는 열심히 모닝스타를 돌리고 있는 녀석이 길을 막는데, 맷집이 제법 좋아서 귀찮게 한다. 이 놈 하나야 전혀 문제될 것이 없지만, 배경 뒤쪽에서 로켓을 쏘아오는 놈들이 문제. 자리를 바꿔가면서 팔이 저릴 때까지 버튼을 연타해 길을 열자.



▲ 가, 갇혔다아

귀찮은 놈을 처리한 후에는 반대편으로 건너뛰어 빠른 진행을 노리는 것도 좋지만, 아래쪽에 8,000포인트의 젖소가 있으니 챙기고 가는 것도 나쁘지 않다. 특히 고득점으로 상위 랭크를 노리는 거라면! 다시 요새 벽을 타고 올라가면 의문의 캐넌과 대면하게 된다. 당장에 달려가서 산산이 깨뜨려도 무방하지만, 아래에서 비룡을 애타게 기다리고 있는 10,000 포인트의 손오공, 놓치기는 아깝지 않은가?

AREA BOSS : SKEWER CANNON

이 녀석은 고정된 각도로밖에 공격하지 않으므로, 포탑 지지대에 매달려 연속검으로 긁어주면 오케이. 조금 귀찮은 것은 화면 뒤쪽에서 로켓 공격을 해 오는 적, 위에서 폭탄을 투하하는 적. 귀찮을 뿐 위협적이지는 않다. 조금씩 회피동작을 섞어가며 공격하자. 맷집도 좋지 않으니, 짧은 시간에 파괴할 수 있다.



▲ 쿄쿄쿄

Scene 2
요새 바넨트 무기고

이벤트 전투로만 이루어진 에리어. 화면 왼쪽 끝에 파워업이, 오른쪽 끝에 숨겨진 드럼통 속에 8,000포인트의 젖소가 있으니 일단 챙기자.

AREA BOSS : METAL HENGST



▲ 기본은 이것

정체불명의 기사와 대면하게 된다. 마갑을 입힌 백마, 중세풍의 복장과 투구, 예리한 랜스… 굉장히 로맨틱한 적이다. 우선 기본적인 공격은 연속검. 그 연속검을 넣는 이상적인 요령은 녀석의 공격을 읽어 배후를 잡아, 뒤에서 베는 것이다. 정직한 기사님의 공격은 제자리에서 혹은 달려들면서 랜스로 찌르는 패턴이 전부인데, 랜스를 치켜드는 것을 보고 슬라이딩으로 넘어가면 간단히 꼬리를 잡을 수 있다. 결국 관건은 얼마나 빠른 공격을 퍼부을 수 있는가 하는 것. 이봐, 기사아저씨. 당신, 적이지만 멋지셨어요.

Scene 3
요새 바넨트 연락교

이번엔 괴기스럽게 생긴 폭주 쇳덩어리에게 쫓기게 된다. 에리어 이름이 연락교인 만큼 길이 외길이라 피할 수도 없는 노릇. 그저 앞으로 곧장 달리는 수밖에 없다. 비룡의 대시는 시간 혹은 거리 제한이 없기 때문에 레버를 두 번 연타하고 그대로 홀드하는 것만으로 끝없는 대시를 보여주니, 도망치는 데는 큰 문제가 없지만… 역시 적들은 비룡이 곱게 도망치게 놔둘 리가 없다. 끊임없는 잡어(雜魚: 피래미) 러시로 비룡의 앞길을 막아서는 것. 뭐, 비룡은 저돌적인 대시 중에도 전광석화 연속검을 끊임없이 뽑어내는 영웅이니, 잡어가 방해될 리는 없지만, 문제는 땅에 박혀 있는 지뢰. 센서가 있는 녀석인지, 제대로 밟지 않더라도 근처에만 가면 폭발해 버린다. 대시 점프로 훌떡 뛰어넘는 것이 유일한 해결책. 남아도는 라이프로 때우겠다면 굳이 말리지는 않겠다. 달리는 도중에 여러 개의 아이템 단지 및 궤짝이 나오는데, 그저 버튼을 연타하면서 달리면 거의 먹을 수 있다.



▲ 지뢰를 피하자 기뻐하는 비룡

언덕길을 달릴 때는 주의. 비룡이 지치기 때문인지, 오르막길에서는 대시속도가 점점 느려지다가 이내 멈춰버린다. 천상 마음을 가다듬고 다시 대시 스타트할 수밖에 없는데, 이 때 뒤따라오는 쇳덩어리와의 간격이 꽤 좁혀지게 될 것이다. 이 때에는 언덕을 대시 2단점프로 오르면 오케이. 뛰어넘은 부분의 오르막은 달려 올라간 것으로 인정되지 않기 때문에, 속도의 감소도 현저히 줄어들며 대시가 멈추는 일도 없다. 큰 언덕을 넘어 긴 내리막을 달려 끊어진 다리를 뛰어넘으면(다리가 끊어진 부분에 라이프업 아이템이 있다) 무식한 쇳덩어리는 아래로 떨어져 내리고, 더욱 못생긴 쇳덩어리와의 운명적 결전이 기다리고 있다.

AREA BOSS : STURNCESCHUTZ V



▲ 이렇게

요새 방어용 병기. 시작하자마자 강렬한 한 방을 날려 오는데, 앉아 있으면 간단히 피할 수 있다. 이후에는 몸을 벌겋게 달구고 저돌적인 대시 공격을 해 오는데, 공격 준비시간이 꽤 길기 때문에 간단히 배후를 잡고 연속검을 먹일 수 있다. 주의해야 할 것은, 반대방향으로 쿵쿵쿵 달려가는 녀석을 무조건 쫓아가면 안 된다는 것. 몸통박치기 공격이 끝나는 시점에서 이 녀석이 지뢰를 두 개씩 깔기 때문에, 무턱대고 대시로 따라갔다가는 억울하게 라이프를 잃게 된다. 반드시 지뢰를 대시점프로 뛰어넘은 후에 공격해야 한다. 보스 녀석 외에도 공중에 둥실둥실 떠 있는 자코들도 가끔씩 공격해 오지만, 신경 쓸만한 것은 아니다. 없애도 계속 나오니 처음부터 신경을 끄고 보스만 공격하자. 맷집이 약간 있긴 하지만, 비룡의 검 앞에서는 무색할 뿐이다.



▲ 똥 밟지 않게 주의

Scene 4
요새 바넨트 감옥탑

여태까지는 끊임없는 대시와 2단 점프에 의한 빠른 진행을 위주로 달려왔지만, 이번 스테이지만큼은 신중하게 진행하지 않으면 곳곳의 트랩에서 라이프를 잃고 어느 사이 게임오버 화면이 떠오르는 것을 발견할 수 있다. 우선 시작하자마자 만나게 되는 불기둥에 주의. 주기가 보기보다 짧아서, 대시로 단번에 돌파하는 것은 절대로 무리. 안전하게 하나씩 하나씩 지나가자. 불기둥 사이를 지나갈 때 주의해야 할 것은 두 가지. 두 번째의 불기둥을 지난 다음 바닥을 보면 다른 바닥과 다른 것을 알 수 있다. 이 곳을 밟고 조금만 서 있으면 이내 발판이 떨어져 버린다. 불기둥 피한답시고 추락사하는 경우가 생길 수 있으니 조심하자. 또 다음의 불기둥을 지나면 이번엔 이상하게 생긴 칼날 기계가 길을 막는다. 칼로 몇 번 그어주면 금방



▲ 살벌한 길로틴!

부서지지만, 급한 마음에 대시로 들이받는 것은 좀 삼가자.

위에서 뿜어지는 불기둥들을 지나고 나면 이젠 아래서 불기둥이 올라온다. 피하는 요령은 같지만, 여기도 도중에 길로틴이 도사리고 있으니 조심조심 가자. 이곳만 지나가면 더 이상 뜨거울 일은 없다.

길의 끝에는 중장갑 가드가 지키고 있다. 보는 대로 잡어 치고는 맷집이 상당하니, 정면으로 붙기보다는 등을 때려주자. 이 녀석을 눕히고 나면, 이제는 벽을 타고 탑 위로 올라가는 길이다. 올라가는 길에 파워업 및 라이프업 아이템이 있다. 길을 막아서는 가드들을 쓰러뜨리면서 탑의 꼭대기에 도착하면, 광대같은 복장을 한 마법사가 기다리고 있다.



▲ 광대나 마법사냐

AREA BOSS : DULLAHAN



▲ 자기가 소환한 듀라한에게 당하는 광대

탑의 최상층에서 비룡의 상대로 듀라한을 소환하는 마법사. 하지만 이 멍청한 친구는 비룡의 멋진 모습을 보기도 전에 자신이 소환한 듀라한에게 당해버린다. …먹이를 가로채인 기분. 어서 듀라한에게 화풀이를 해주자. 우선은 스테이지 왼쪽 천장에 있는 파워업 아이템을 얻고 시작한다. 이 듀라한 녀석의 움직임은 세 가지. 사령 부르기, 검으로 내려치기, 그리고 워프. 듀라한이 불러내는 해골모양의 사령들은 둥둥 떠다니면서 간헐적으로 공격해 오는데, 그저 늘 봐오던 잡어 수준일 뿐이다. 게다가 듀라한 자신의 유일한 공격패턴인 검으로 내려치기는 그 준비동작이 매우 커서 간단히 회피 후 연속검의 강렬한 공격을 선사해 줄 수 있다. 멋들어지게 생기긴 했지만 그저 그런 바보일 뿐. 하긴, 소환자가 바보니….



▲ 저런 것을 전투가 끝난 뒤에 발견하면 안타깝다

Scene 5
요새 바넨트 내곽

이곳에서도 상당히 조심조심 진행해야 한다. Scene 4 에서처럼 천장에서 바닥에서 불기둥이 솟는 것은 아니지만, 벽에서 전기기둥이 일어난다. 게다가 자코들의 저항도 만만치 않기 때문에 신중하지 않으면 당하고 만다. 우선 스타트 지점 앞의 벽을 전기기둥에 주의하면서 올라 닌자타입의 가드들을 처리하고 반대편으로 내려가자. 공중에 기뢰가 잔뜩 깔려 있으니, 멀리 점프하는 것은 금물. 얌전히 아래로 뛰어내리자. 착지한 곳에는 마침 파워업 아이템도 있다. 내리막을 내려가 반대편 벽을 타고 퍼덕퍼덕 위로 올라가자. 이쪽의 벽에는 스파크가 없으니 안심. 탑 위에는 부스트 아이템이 있다. 다만 어디선가에서 계속 공격이 날아오니 재빨리 부스트만 챙기고 옆으로 내려가자. 뛰어내리는 것보다 벽에 매달려 내려가는 것이 안전하다. 여기서 일단 길은 오른쪽이지만, 스파크에 조심하면서 벽을 타고 앞쪽의



▲ 재빨리 건너지 않으면 당한다



▲ 이런 곳에 飛의 문장이

탑 아래로 내려가면 라이프업 아이템을 얻을 수 있다. 다시 위로 올라와 오른쪽으로 가면 가드들이 잔뜩 나와서 깐죽거린다. 거침없는 연·속·검!

길 끝에서는 다시 벽을 타고 위로 올라가게 되어 있다. 이 벽에는 스파크 발생장치가 상당히 많으니 굉장히 조심하자. 주기적으로 번갈아 작동하는 것이 아니라 거의 동시에 작동했다가 꺼지므로, 한번에 후다닥 올라가는 것이 좋다. 이쪽의 탑도 건너뛰면 맷집쟁이가 등장한다.

AREA BOSS : ARMORED GUARD



▲ 다른 가드와 크게 다를 것이 없다

맷집이 좋을 뿐. 느리다. 굉장히 느리다. 평소 봐 오던 가드와는 체력이 다를 뿐이다. 언제나처럼 등뒤에서 버튼만 연타해 주면 되는데… 문제가 되는 것은 끝없이 등장하는 닌자타입의 병사와 배경 뒤쪽에서 계속 로켓을 쏘아 오는 녀석들. 로켓의 낙하지점은 바닥에 나타나는 타겟 마크로 알 수 있으니 제대로 피하지 않으면 뜻하지 않은 라이프 손실을 경험하게 될 것이다. 귀찮다면 부스트를 사용해서 배경의 적까지 공격하는 것도 좋다.

Scene 6
요새 바넨트 지하동

STAGE BOSS : HERZOG SCHULANGE



▲ 회전베기, 회전베기, 으아아아

여섯 마리의 기계용이 지키는 미치광이 과학자를 상대해야 한다. 여섯 마리의 용은 각각 다른, 즉 여섯 가지의 공격 패턴을 가지고 있는데, 부단히 움직여만 주면 특별히 피해를 입을

일은 없을 것이다. 타겟은 술랑게. 플로팅 보드를 타고 둥둥 떠다니는데, 공중 회전베기를 제대로 맞추면 한 번에 1/4 가량의 데미지를 입힐 수 있다. 공격해 오는 것은 난자타입의 병사와 기계용들 뿐. 스테이지 자체가 원형으로 구성되어있기 때문에, 술랑게가 어딘가로 도망갔을 때에는 어느 방향으로 대시해도 이내 만날 수 있다. 마음껏 유린해주자. 후후후.

Intermission



▲ 대단히 당혹스러운 표정

SCHULANGE : 바보 같은 녀석! 그분께 저항하려는 건가! 너는 죽는 것이 두렵지 않은 거냐!

비룡 : 네놈의 유언은 그 정도로군

지령 03 : 극점 연구소 잠입



남극에 숨겨진 초국가 단체의 연구소. 얼음과 눈에 감추어진 그 진짜 모습은!?

Scene 1
남극대륙 로스빙붕 - 호에루즈 만경비역

이제는 산뜻한 남극대륙에서의 액션이다. 암살자와 남극대륙, 뭔가 어울리지 않는가! 게다가 귀여운 펭귄들이 가끔 눈요기도 시켜준다. 이 3스테이지는 필자가 가장 좋아하는 스테이지(펭귄 울음소리가 정말 귀엽다!). 우선은 차디찬 남극의 바다에 빠지지 않게 주의하면서 앞으로 가자. 파워업 아이템마저 챙기면서 진행하다 보면 큰 빙산을 하나 넘게 되고, 쏟아지는 녀석들을 종잇장 베듯 베면서 달려 내려가면 이번엔 얼음 절벽을 오르게 된다. 벽에 매달려 있는 동안은 하늘을 날아다니는 날잠어들의 공격에 주의. 자칫 절벽에서 떨어지기라도 하면, 바다로 직접 빠지는 경우도 심심찮게 있다. 절벽 위에는 녀석이 기다리고 있다.



▲ 뜻하지 않은 학살

AREA BOSS : MISSILE MOBILE



▲ 어떤 철학이 있는 거죠?

미사일 차라는 뜻이다. 조금 더 풀어쓰자면, 미사일을 탑재한 차량인 것이다. 물론, 탑재된 미사일은 발사하기도 한다. 서 있는 비룡의 상체 높이로…. 바로 앞에 주저앉아 공격하면, 녀석은 반격의 여지도 갖지 못한 채 하염없이 맞고만 있다. 어쩌다가 쏘는 미사일은 비룡의 머리카락만을 스친 채 허무하게 어디론가 날아갈 뿐… 플레이어의 연타력이 녹슬지 않게 배려하는 캡콤의 서비스 정신에 경의를 표한다.

Scene 2
오라프 벽면기지



▲ 홍삼색 옷을 입은 녀석부터 노리자

이번엔 보다 기지다운 곳에서 벌어지는 액션. 시작하자마자 만나게 되는, 빨간 방한 코트를 입고 있는 유난히 개성적인 잡어는 파워업 아이템을 품고 있으니, 가엾지만 없애고 아이템을 빼앗자. 이외의 다른 녀석들은 죽여도 큰 보람없다. 벽면을 따라 계속 올라가다 보면, 왼쪽에서 공격헬기 한 대가 나타난다. 극지에 어째서 저런 것이 필요한 것인지는 모르겠지만…. 계속 벽면에 매달려 올라가면 벽쪽의 적과 헬기 양쪽에서 공격받게 되니, 그냥 헬기에 올라타거나 매달려서 진행하자. 잠시 후에는 이 녀석과 전투를 치러야 하니, 올라가는 동안 착실히 때려두는 것이 좋다. 절벽 위에 도착하면 본격적인 전투가 시작된다.



▲ 올라타고 가면 편하다

AREA BOSS : BELUGA F



▲ 여기가 명당

날아다니는 적인 만큼 공중 회전베기가 밥줄일 것 같지만, 이 전투에서 회전베기는 전혀 쓰이지 않는다. 벨루거 쪽으로 점프하면 덥썩 매달려 버리기 때문. 따라서 매달려서 공격하는 것이 이번 전투의 요령이다. 벨루거 자신도 캐틀링, 레이저 등 갖가지 방법으로 공격해 오지만, 콕핏에 올라타 있으면 어떤 공격의 사정거리에도 들어가지 않게 된다. 콕핏에 매달려 사사에유키를 넣어 주자. 지칠 줄 모르는 비룡의 검 앞에는 강력한 전투용 헬리콥터도 무릎을 꿇게 될 것이다.



▲ 재빨리 달려라오

PlayStation

POWER 공략왕!

승리를 거두면, 추락하는 벨루거의 폭발이 빙산 전체로 번지기 시작하므로, 재빠른 대시로 피해야 한다. 파열하는 빙산을 깨끗이 벗어나기 전까지 대시를 유지하고 있는 왼손 엄지손가락을 절대로 떼지 말 것. 더불어, 점프 타이밍을 놓쳐 아까운 라이프를 낭비하는 우를 범하지 말자. 위기 뒤에 행복, 부스트 아이템을 얻을 수 있다.

Scene 3
극점 연구소 반입구

정체를 알 수 없는 철골 구조물이 있는 에리어. 이벤트 전투가 주가 되기 때문에 스테이지 자체는 상당히 작다. 에리어에 들어서자마자 만나게 되는 아이스하키 선수들을 모두 쓰러뜨리면 연구소의 문이 열리면서 거대한 녀석이 위풍도 당당하게 등장한다.



AREA BOSS : FROZEN MAMMOTH

몸의 절반은 매머드의 형체를 유지하고 있지만, 절반은 메카로 되어 있는 사이보그 생명체. 몸으로 직접 공격해 오는 패턴과 등의 메카 부분에서 광구를 띄워 공격해 오는 패턴이 있는데, 두 형태의 공격은 항상 동시에 행해진다(발로 밟아 오면서 광구를 날린다, 라는 형식이다). 우선, 광구 공격은 광구가 항상 비룡이 정지해 있는 자리를 향해 직선으로 날아오기 때문에 슬라이딩과 점프를 섞어가며 간단히 피해낼 수 있다. 문제는 발기 등의 직접 공격인데 눈에 보이는 대로 직접 공격은 준비 동작이 상당히 크다. 이 준비동작 중에 일정량 이상의 데미지를 입히면 매머드는 균형을 잃고 휘청거리며 공격자체가 취소되어 버린다. 깨달았다면, 그저 버튼을 연타하여 데미지 입히는 것만 생각하자. 이 녀석을 쓰러뜨리면 연구소 안으로 진입할 수 있다.



▲ 덤보우



▲ 밟으려다가



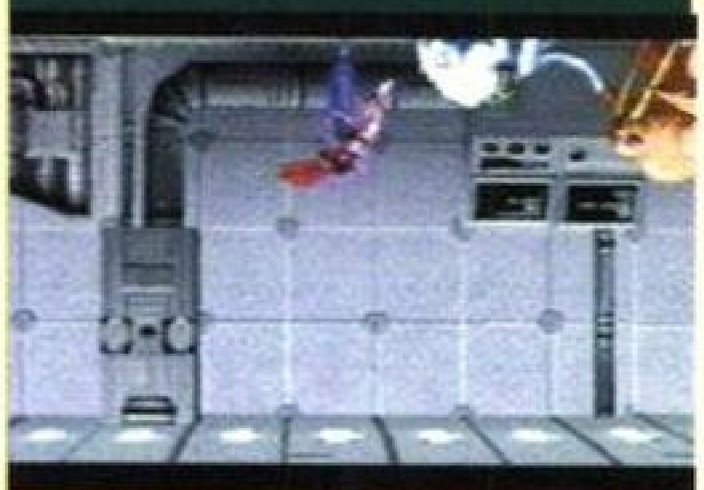
▲ 비틀

Scene 4
극점 연구소 연구섹션



▲ 이런 녀석들이 귀찮게 한다

AREA BOSS : RESEARCHERS



▲ 변태로 변태한 변태들

스스로 인체실험의 대상이 된 것인지, 두 사람 모두 상당히 흉악한 모습의 괴물이 되어 버린다. 헌데, 문제는 생김새만 흉악할 뿐 전혀 위협적이지 못하다는 것이다. 좌우로 대시하면서 공격 버튼을 연타하는 것만으로도 자신도 모르는 사이에 승리를 얻게 된다. 스스로를 바쳐가면서 인체실험의 대상이 되었지만, 결국 그 결과는 실패였던 것인가. 가엾은 사람들. 차라리 피카츄로 변태했다면? …코스가이처럼 될지도. 아무튼 두 녀석을 쓰러뜨리면 飛의 문장(라이프 회복)과 龍의 문장(MAX 라이프 업)의 문장을 하나씩 얻게 된다.

다시 갈림길로 돌아가 위의 길로 올라가자. 길에 깔려 있는 장애물을 제거하며 길 끝에 도착하면 환풍구의 팬이 타겟으로 지정되어 있다. 이 팬을 파괴하면 연구소의 심장부로 들어갈 수 있다.



▲ 어쩌면 이 녀석이 보스인지도?

Scene 5
극점 연구소 중력실험장치

이번에도 이벤트 전투. 연구소에 걸렸던 역중력의 원인과 대면하게 된다. 그것 참, 역중력이라… 이런 식으로 중력을 조작하는 것이 실제로 가능해 질까?

AREA BOSS : GRAVITY CORE



▲ 이것이다 이것

동글동글한 코어가 떠다닌다. 이 코어의 덕분에 구형의 스테이지 전체는 고르게 바깥쪽으로 중력이 작용하니, 빙글빙글 돌면서 공중 회전 베기를 선물하자. 코어의 공격패턴은 두 가지. 구형의 외곽 껍질을 따라 도는 전류를 흘린 후, 네 개의 방전극에서 빔을 쏘며 회전한다. 이 때에는 빔 사이에 들어가서 회피하면 OK. 도중에 한 번 회전 방향이 바뀌는 것만 조심하면 된다(라고 말은 하지만, 사실 외곽을 도는 전류와 함께 공격이 들어오면 피하기 쉽지 않다). 이후에는 역중력을 걸어 비룡이 코어의 주위를 공전하게 하는데, 이때가 절호의 공격 기회. 팔이 빠근해질 때까지 연타하자. 혹 파괴하지 못했다면 이제까지와 같은 패턴이 반복될 것이니, 초조해하지 말자.



▲ 피할 수 있겠지?



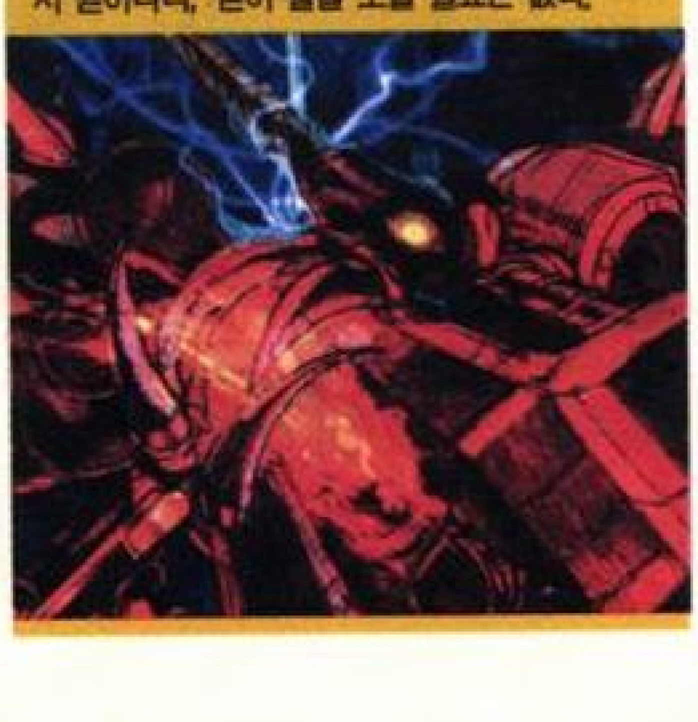
▲ 비룡 공전모드

Scene 6
남극 해상

각종 기계덩어리와의 싸움도 질려 가는 이 시점에서, 캡콤은 생물체 보스를 내놓았다. 반가워해야 할 일일지 아닐지는 나중에 생각할 문제고….

STAGE BOSS : KRAKEN

바다괴물의 대명사 크라켄과의 전투다. 네 개의 다리와 거대한 하나의 입, 그리고 여섯 개의… 구멍. 우선 공격대상은 여섯 개의 구멍이다. 여섯 구멍 모두 제거하면 된다… 는 간단한 요령이지만, 구멍들을 지키려는 네 다리의 노력이 굉장하다. 우선 공격패턴을 정리한다면 네 다리의 간헐적인 공격, 여섯 구멍에서 일제히 쏘아내는 지선형 빔 공격, 거대한 입에서 쏘아내는 빔의 비. 이 공격들은 서로 겹치지 않으니, 패턴을 읽고 그에 맞게 대처하면 된다. 다리의 공격은 점프 등으로 회피, 구멍의 빔은 구멍 사이로 숨기, 빔의 비는 몸통에 바짝 붙기로 회피하면 GREAT. 사실 여섯 구멍 이외에 네 개의 팔도 공격할 수 있지만, 팔을 떨어뜨려도 아주 잠깐 공격하기에 편할 뿐 금새 다시 돋아나니, 굳이 팔을 노릴 필요는 없다.





▲ 이건 이렇게 피하고



▲ 이건 요렇게 피한다

Intermission



▲ 정체불명들의 회담

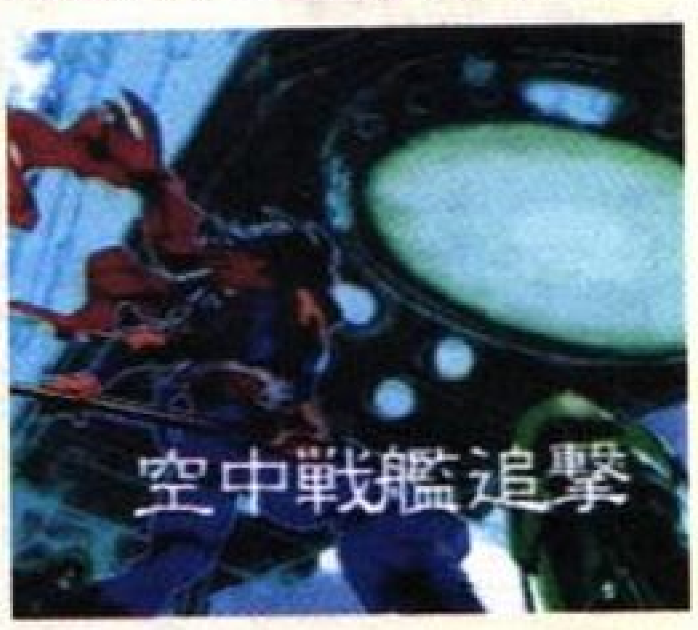
정체불명 1 : 뭐라고? 극점 연구소가 파괴돼?

정체불명 2 : 비룡이라고?

비연 : 저와 같은 스트라이더즈의 생존자입니다.

정체불명 3 : 조금 오래 걸려도 좋다. 놈의 배후 관계가 알고 싶어. 어차피, 그 분이 돌아오실 때까지의 일이다. 그럼, 다음 의제….

지령 04 : 공중전함 추격



성층권에서 지상을 지배하는 초노급함. 인류가 만들어 낸 최대의 흉기에 비룡이 도전한다!

Scene 1
적도 말라이 제도 상공
- 전함 발로그 경계공역

공중 전함 발로그로 침입하는 과정을 그린 에리어. 소형 비행정 사이를 뛰어다니는 액션이 전부다. 비행정 이외에 발디딜 곳은 없으니 추락에 매우 주의. 게다가 비행정 사이는 멀리 떨어져 있기 때문에, 침착하게 진행하지 않으면 허무하게 깎여 나가는 자신의 라이프 게이지를 보게 될 것이다. 초반(두 번째 비행정에 올라타는 시점)에 위쪽과 앞쪽으로의 갈림길이 생기게 되는데(갈림길의 형태로 나타나는 것은 아니지만, 비행정들이 '<'형태의 편대를 이루고 있기 때문에 실제로는 두 갈래 길이다), 아래쪽의 경로보다 위쪽으로 진행하는 것이 보다 많은 아이템 단지들을 만나게 된다. 뿐만 아니라, 실수로 비행정 아래로 떨어질 때 완전히 추락할 확률이 적기 때문에, 이 갈림길에서는 위쪽의 비행정들을 따라 가도록 하자. 길을 막아서는 자코들과 화면 멀리서 날아오는 로켓 공격에 주의하면서 진행하다 보면 스쿼드 리더와 대면하게 된다.



▲ 여기서 위로 가는 것이다

AREA BOSS : SQUAD LEADER



▲ 긁으면 이긴다. 신나지 않는가?

그저 잡어들의 팀장일 뿐이다. 뭔가 어설픈 공격을 시도하는 듯하지만, 굉장히 단순한 사출 공격이라 맞을 일이 없는 데다가 맷집도 약하고, 연속검을 쓰면 정신 못 차리고 맞기만 한다. 전투가 시작할 때 상대편 비행정으로 뛰어넘는 과정에서 실수하지만 않으면 라이프는 최고상태로 유지할 수 있을 것이다. 이 녀석을

쓰러뜨리면, 비행정을 몰아 발로그를 향해 날아간다.



▲ 발로그 잠입 개시

Scene 2

전함 발로그 후미 외각

상황만으로 미루어 볼 때는 상당히 짜릿한 스테이지 중 하나일 테지만, 실제로는 매우 짜증이 나기 쉬운 스테이지이다. 기본적으로 시종일관 오르막 경사길인 데다가, 앞에서 불어오는 바람이 상당히 강하기 때문에 대시를 해도 속도가 잘 나지 않고, 점프를 해도 예상한 궤도가 나오지 않기 일쑤다. 그저 근성으로 극복하는 수밖에. 우선 시작하자마자 앞에 있는 캐넌을 파괴하면 10,000포인트의 손오공 인형이 나온다. 떠다니는 기뢰에 매우 조심하면서 계속 진행하다 보면 위로 매달릴 수 있는 부분이 나오는데, 그 위로 올라갈 수도 있다. 하지만, 이쪽에서 올라가면 발진하는 비행정에 치어 손해를 보게 되니, 반대편에서 올라가 보기로 하고 우선은 앞으로 달리자. 체인건을 든 경비병과 캐넌 등을 처리하면서 진행하다가 아까 봐 둔 길의 반대편으로 올라가 아랫쪽으로 내려가면 부스트 아이템을 얻을 수 있다. 더 이상 아래로 내려갈 필요는 없으니 다시 마지막 갈림길로 돌아가 진행방향으로 달리면, 발로그 외각에 기뢰를 잔뜩 깔아둔 장본인을 만나게 된다.

AREA BOSS : MINELAYER



▲ 폭뢰만 없으면 밥이다

이름에서부터 알 수 있듯이, 일체의 직접 공격은 배제한 채 기뢰 살포만 생각하는 녀석이다. 따라서 일단 접근만 하면 간단히 파괴할 수 있지만, 잔뜩 뿌려대는 기뢰 때문에 섣불리 접근하려다가는 둥실둥실 라이프가 날아가는 것을 목격하게 될 것이다. 기뢰의 흐름을 잘 파악하여 빈공간을 보고, 뛰어 들어가는 요령이 필요하다. 마인 레이어를 공격하다가도 뒤쪽에서 기뢰가 접근하면 재빨리 뒤돌아 기뢰부터 없애는 융통성도 절실히 필요. 잘 알았으면 이기자!

Scene 3

기관실 동력 트랜스부

고압 전류가 흘러 다니는 에리어에서의 이벤트 전투. 어째서 트랜스부라는 곳에 저런 녀석이 있어야 하는지는 알 수 없지만… 덤벼 온다면야 상대해 주는 수밖에!

AREA BOSS : SCARABEE



▲ 이렇게 때리고

전투는 머리 위에 있는 파워 업 아이템을 취하면서부터 시작된다. 스캐러비의 공격패턴은 두 가지로 보이는데, 앞쪽에 고전압을 건 채 충돌하여 공격하는 직접공격과 많은 양의 에너지를



▲ 이렇게 피한다



▲ 귀찮다면 이렇게 부스트를!

일시에 뿜어내는 빔 형태의 공격이다. 두 가지의 패턴 모두 회피하는 방법은 공간 중앙의 틈에 숨는 것. 이쪽에서의 공격찬스는 저돌적인 충돌공격 직후. 놈이 지나간 후에 뛰어나와 뒤쪽에 연속검을 약간 넣어준 뒤에 다시 숨는 형태의 게릴라전이 가장 훌륭하다. 다만, 이 방법은 시간이 지나치게 오래 걸리고 딱히 안전하다고도 할 수 없는 방법이니 눈 딱 감고 부스트를 써서 전투에 임할 것을 권한다. 전투가 3, 14배 수월해지는 것을 느낄 수 있을 것이다.

Scene 4

개발 도크

투명화 상태에서 갑자기 등장하는 적이 많은 에리어. 따라서 이동 중에도 항상 연속검을 내는 것이 좋다. 대시 중에도, 점프할 때도, 슬라이딩 역시. 우선은 길을 따라 앞으로 달리면서 벽을 쌓고 비룡을 막으려는 연구원 및 어정쩡한 투명화의 자코들을 혼내주자. 계단을 따라 올라갈 때는 특히 연속검을 늦추면 안된다. 계단 위의 길 끝에 서면 무턱대고 반대편으로 건너뛰지 말고 일단 벽을 타고 아래로 내려가 보자. 처음에 계단에 막혀서 얻을 수 없던 아이템 단지가 있다. 내용물은 부스트. 언제 봐도 반가운 아이템이 아닐 수 없다. 이제 반대편으로 크게 건너뛰면 거대한 동력 파이프가 있는 곳에 도착하게 된다.



▲ 저돌적인 연구원들. 운동권인가?



▲ 숨겨진 부스트

AREA BOSS : GOLIATH



▲ 렌즈를 공격

이 거대한 동력 파이프는 방어 시스템도 겸하는 것인지, 비룡이 접근하자 파이프의 네 군데 렌즈에서 레이저를 발사하기 시작한다. 레이저가 닿지 않을 위치에서 렌즈를 하나씩 깨주자. 렌즈격파에만 열중하느라 소리소문도 없이 뒤에 다가선 자코를 느끼지 못한다면, 스트라이더 실격! 또한, 레이저는 항상 일정한 각도로 발사되는 것이 아니고, 뿐만 아니라 이 레이저라는 녀석이 벽에 반사해 버리기 때문에 조심하지 않으면 당해 버린다. 네 개의 렌즈를 모두 깨뜨리고 반대편의 연구원 두 명이 얼쩡거리고 있는 문으로 들어가면 AREA CLEAR(출구 위의 아이템 단지를 잊지 말자)!


▲ 출구 위에는 이런 것도

Scene 5
중앙 동력실 핵심부

이곳이 전함 발로그의 중앙 동력실. 헌데, 어쩌서인지 코어 내에는 한 소녀의 모습이 보이는 것이 아닌가. "나를 죽여줘….”라는 말로 시작되는 이벤트 전투. 왠지, 슬프니까 빨리 죽여주자.

AREA BOSS : REACTOR CORE



▲ 이것은 레이저 공격의 예고다



▲ 이것은 본편

코어 자체가 높은 곳에 위치해 있기 때문에 좌우에 떠있는 발판을 이용하지 않으면 공격이 닿지 않는다. 발판을 타고 올라가서 공중 회전베기를 먹여주자. 코어의 공격은 크게 세 가지. 반짝반짝하는 빛의 구를 비룡에게 던져 오는 패턴이 첫째. 이 광구는 느리긴 하지만 끈질기게 따라다니기 때문에 매우 귀찮다. 물론, 영원히 따라오는 것은 아니고 어느 정도 후에 소멸하므로 솜씨 있게 따돌리는 것이 필요하다. 두 번째의 패턴은 느닷없이 비룡이 있는 곳에 굵직한 황색의 빔을 쏘는 것. 처음에는 얇은 빔으로 예고를 하고 2차 공격이 들어오기 때문에, 넋을 놓고있지 않다면 간단히 피해낼 수 있다. 마지막으로는 발판 사이의 방전이라는 패턴이 있다. 이 것은 직접적으로 비룡에 대해 공격하는 움직임은 아니지만, 코어 본체를 공격하려면 발판을 밟고 올라가야 하기 때문에, 그 과정에서 방전에 피해를 입기 쉽다. 그것이 짜증난다면 부스트를 사용하여 편하게 이겨 버리자.


▲ 이런 마무리도 바람직

Scene 6
탈출선 캐터펄트

메인 동력원을 잃어버린 전함 발로그는 현재 추락상황. 재빨리 탈출하지 않으면 비룡도 목숨을 잃게 된다. 뒤로부터 연쇄 폭발이 다가오므로, 여기서도 다소 빠른 진행이 요구된다. 재빨리 움직이지 않으면 발판이 하나씩 떨어져 나가는 일도 경험할 수 있다. 무엇보다도, 먹을 수 있는 것 최대한 낼름 얻은 후 천장에 매달려 진행하는 것이 포인트. 길의 끝에서는 멋진 광선검을 든, 4스테이지의 보스를 만나게 된다. 그보다 보스씨, 그 칼 멋지구려?


▲ 숨겨진 외계인, 30,000포인트!


▲ 어물쩡거리면 추락사한다

STAGE BOSS : ADMIRAL WILHELM


▲ 당당한 빌헬름씨

빌헬름의 공격은 지면을 타고 스파크를 흘려보내는 공격과 직접 칼을 휘둘러 베는 공격, 두 가지의 패턴밖에 가지지 않는다. 하지만, 동작이 워낙에 빠르고 현란해서 쉽게 공격 타이밍을 잡을 수 없다. 뿐만 아니라 어느 정도의 데미지를 입으면 파워업 해 버리기 때문에, 보다 상대하기 까다로워진다. 본래 보라색이었던 스파크가 파란 색으로 업그레이드하고, 베는 공격 역시 검광이 푸른빛으로 바뀌면서 원거리 공격까지 겸하게 된다. 딱히 이렇다 할 요령은 없으니, 암살자의 피로 암살해 버리자.



▲ 공격에도 프레셔가 있다

Intermission

WILHELM: 어째서냐, 스트라이더. 만에 하나라도 네놈 따위에게는 질 리가 없다고 생각했는데…!
SCHULANGE: 그분께 거역하는 것 따위, 불가능하다!!
TONG POO: 세계는 그 분의 손위에 있어!
WILHELM: 군사·경제·과학… 모든 것은 그 분의 것이니까….
HIEN: 비룡, 너는 꿈을 꾸고 있는 거다. 게다가 악몽을….
GRAND MASTER: 왔냐, 비룡. 이 '제3의 달'에.. 내 발아래 무릎꿇기 위해.


▲ 도발적인 그랜드 마스터

최종지령 : 그랜드 마스터 말살



위성궤도상의 적 본거지 '제3의 달' 도시. 이 싸움이 지구와 인류의 운명을 결정한다.

Scene 1
지구위성궤도 더 써드 문 - 더 써드 문 우주항

스테이지의 처음은 솔로와의 결전이 장식하게 된다. 솔로 자신은 1스테이지에서



만났을 때에 비해 성장한 것이 없지만, 전투가 치러지는 곳이 무중력의 우주이다 보니 중력권에서보다는 솔로에게 유리하다.

AREA BOSS : SOLO


▲ 성장하긴 한 거냐

관성 때문에 비룡은 제대로 솔로를 공격권 내로 끌어들이기 어려운 것이 문제. 이때는 화면 위쪽에 매달려 싸우는 것이 다소 도움이 될 것이다. 우선 아래로 편 다음 솔로의 위치가 틀어지면 2단점프를 이용하여 궤도를 바꿀 수 있기 때문이다(무중력상태라고는 하지만 아래 방향으로는 2단점프 할 수 없다). 결국, 이번에도 회전베기 앞에 무릎꿇은 솔로는 좌절하고 완전히 사라져 버린다.

이제 길을 따라 가는 일만 남았다. 곳곳의 트랩과 자코들을 상대해 가며 진행하다 보면, 위험물 탱크들이 쏟아져 나온 곳이 보인다. 이 녀석들도 하나의 트랩이니 잘 피해서 가운데의 출구로 나가면 클리어다. 아, 출구 앞의 트랩을 완전히 제거하고 들어가는 것은 잊으면 안된다.


▲ 폭발물, 위험


▲ 이 녀석들을 제거하지 않으면 나갈 수 없다

Scene 2
신생명 개발 섹션

이번엔 그랜드 마스터가 자신이 개발한 새로운 생명체를 배양하는 공장 에리어. 여느 게임에서나 그렇듯이, 굉장히 기분 나쁜 배경이다. 이 에리어에서는 주기적으로 중력이 바뀌니 매우 대비하자. 또, 비룡과 스치기만 해도 타격을 줄 수 있는 적들도 있기 때문에, 꽤 까다로운 스테이지 중의 하나이다. 우선 선결과제는 중력과 역중력에 대한 이해 및 적응. 일전에도 역중력 상태의 진행이 잠깐 있었지만, 이번 스테이지는 보다 본격적이다. 항상 디딤발이 있는지를 체크하면서 진행하는 것이 안전하다.


▲ 귀찮은 역중력

내키는 대로 매달려 가며 진행하다 보면 이번에는 벽에 매달려 위로 올라가야 하는 길이 나온다. 갖은 방해를 무릅쓰고 수직 통로의 끝에 있는 통로로 나가면 만세.


▲ 라이징 태클

Scene 3
중력 제어장치

3스테이지에서 한 번 없앤 경험이 있는 그래비티 코어와의 일전. 보다 개량되었어야 정상이겠지만, 눈 씻고 봐도 개선된 부분은 없다. 캡콤이 게을러졌나봐, 수근수근…

AREA BOSS : GRAVITY CORE



▲ 익스플로어 리포팅

전과 동, 완전히 同, 같은 전투를 한 번 더 재현한다고 생각하면 문제없다. 일전의 전투에서 불만족스러웠던 것을 이번에 만회하자. 다만, 이후의 전투를 생각해 부스트 사용은 꾹꾹 억누르도록 하자.

Scene 4

중앙 엔트런스

이번엔 같은 스트라이더인 비연과의 대결. "간다, 비룡!" 덧붙여, 전투의 배경이 되는 곳은 네오 홍콩 때와 같은, 엠페러 드래곤의 등 위.

AREA BOSS : STRIDER HIEN



▲ 때리는 대로 맞고



▲ 어쩌다 하는 공격은 뻔히 보인다

같은 스트라이더라고는 하지만, 능력은 천양지차(사실 이 능력의 차이라는 것은 플레이어가 직접 비연 모드로 플레이해 보지 않고서는 비교할 수 없다). 하지만 이번 전투에서는 비연이 그 힘의 1/10도 제대로 쓰지 않는 것처럼 보인다. 우선 이 녀석의 움직임을 보면, 이쪽에서 공격해 들어가면 거의 대부분의 공격을 다 맞아 주다가 어느 선에서 방어를 겸한 반격이 들어온다. 비연의 공격모션은 잠시 몸을 숙이고 힘을 모았다가 단번에 달려들며 베는 동작, 일명 일섬이다. 다만, 예비동작이 눈에 확실히 들어오기 때문에 가볍게 한 번만 점프하면 OK. 회피한 이후에는 또다시 이쪽에서 러시해 주도록.

Scene 5

지구 포괄 관제 섹션

AREA BOSS : GRAND MASTER



▲ 먹고 시작하자

전작에서는 굉장한 힘을 가진 라스트 보스였지만, 이번에는 그저 허약한 늙은이일 뿐이다. 에리어 왼쪽 아래에 파워업 아이템이 있으니 우선 얻고 전투를 시작하자. 그랜드 마스터는 텔레포트만으로 이동하기 때문에, 위치만 파악하면 회전 베기로 한 번에 큰 데미지를 입힐 수 있다. 어느 정도의 피해를 주면 뭔가 폴짝폴짝 뛰어 다니는 옵션들을 불러내는데, 파괴할 수는 있지만 금새 벌떡 일어나기 때문에 그냥 무시하는 것이 좋다.



▲ 밥줄입니다

Scene 6

새로운 신의 왕좌

LAST BOSS : CALDUCEUS

드디어 대망의 라스트 보스. 뭔가 거대하고 화려하고 현란해 보이기는 하지만, 지금가지 부스트만 착실히 쌓아 뒀다면 낙승이다. 우선 데미지 포인트는 보이는 대로 상체 한가운데. 라스트 보스답게 꽤 단단한 녀석인데, 공격 패턴이 제법 다양하다. 우선 양팔에서의 화염 및

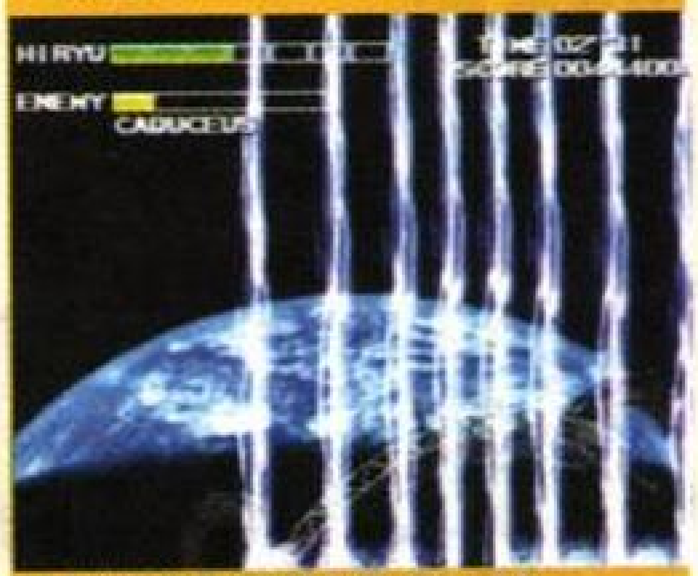


▲ 박력쟁이



▲ 여기를 공격하는 것이다

방전 공격, 충격파, 광구 날리기, 그리고 다수의 레이저 기둥. 다른 것들은 쉽게 피할 수 있지만 하늘 높이 올라가 한꺼번에 여러 줄기를 내려쏘는 레이저는 얼핏보면 피할 수 없는 것처럼 보인다. 눈을 크게 뜨고 잘 관찰하면 바깥쪽은 레이저 기둥 사이가 넓으니 이쪽에서 회피하도록.



▲ 레이저 기둥 사이의 공간, 보이는가?

Epilogue



▲ 무릎꿇는 그랜드 마스터

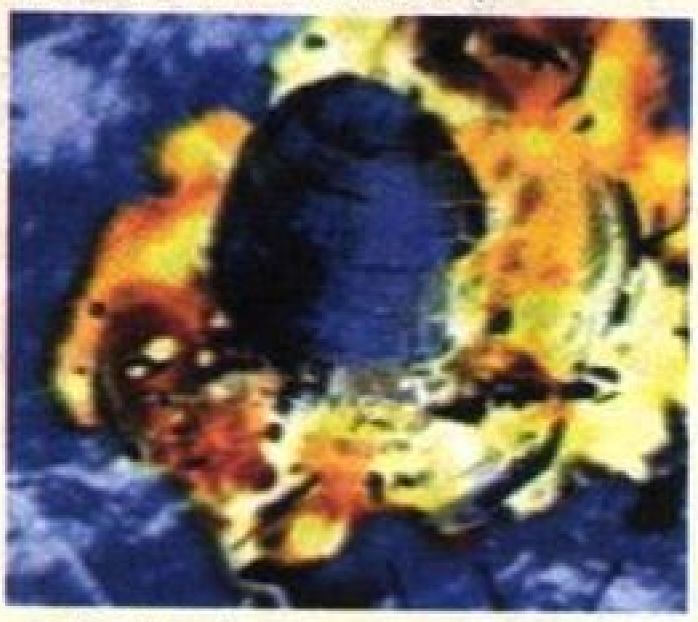
그랜드 마스터 : 내 카두케우스가…! 별로 향하는 길이…!! …너는 그 비룡인 건가? 내가 이 세상을 지배하기도 전… 이천 년 전에 내 앞에 나타났던, 그 비룡인가! 그 때 완수하지 못한 임무를 지금

여기서 마칠 셈인 건가! 우오오오오오!



▲ 2,000년 전의 기억

비룡 : 비룡이 본부에…. 임무 완료



▲ 제3의 달, 파괴

이걸로 끝?

그렇다, 아직 게임은 끝난 것이 아니다. 게임을 클리어했을 때 정체불명의 메시지가 뜨면서 무엇인가를 메모리카드에 저장하는 것을 보았는가? 바로 클리어 특전인 것이다!



▲ 보이는가, 비연모드!!

비연 모드

비룡으로 1회 클리어 하면 5스테이지에서 만났던 적, 스트라이더 비연으로 스토리 모드를 플레이할 수 있는 비연 모드가 등장한다. 기초적인 조작은 비룡과 같지만, 공격의 성격이 판이하다. 우선, 비룡이 연속으로 검을 휘둘러 공격하는 근거리전 캐릭터인데 반해, 비연은 세 개의 부메랑형 무기를 사용하는, 원거리 공격이 가능한 캐릭터이다. 이 부메랑은 또 호밍성이 대단해서, 배경에서 로켓을 쏘아 오는 적까지도 공격할 수 있다. 게다가 파워에서도 비룡을 압도. 유일한 흠이 있다면 부스트를 사용할 수 없다는 것인데, 부스트가 없어도 이미 사기 수준이니 신경 쓸 이유는 없다.



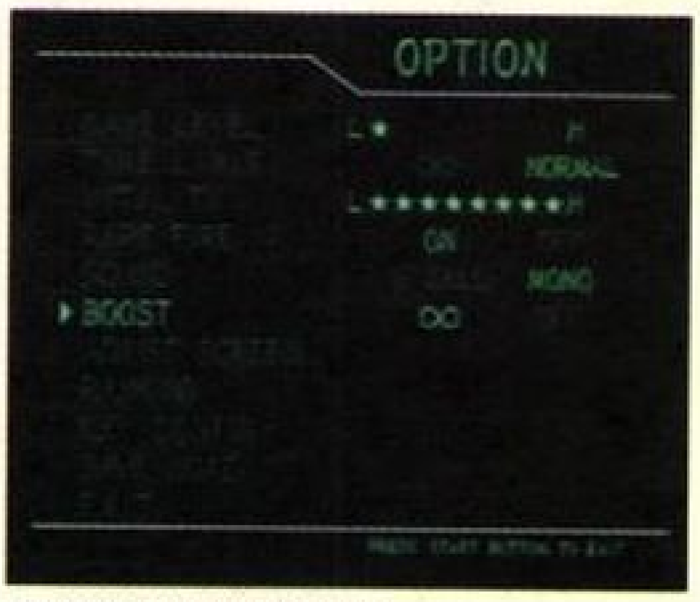
▲ 화려하고도



▲ 강력하다!

부스트 무한 모드

그렇다면, 비연으로 클리어하면 특전이 없다고? 그럴 리가. 이번에도 어김없이 사기 모드가 등장한다. OPTION에 추가되는 부스트 무한 모드가 바로 그것. 부스트를 ∞으로 설정해 두면, 비룡으로 플레이시 끝도 없이 부스트를 쓸 수 있다. 이렇게 되면 비룡도 비연 이상으로 강력해지는 것!



▲ 보이는가, 뫼비우스의 띠!

지령 00

특정한 조건을 만족하면 등장하는 지령 00 스테이지. 데모에서 볼 수 있는 숲(정글?)에서 펼쳐지는 스테이지다. 비룡1의 클리어 데이터를 가진 상태에서 2를 시작하면 세이브하냐고 물어보는데 오케라고하면 미션 제로를 플레이 할 수 있다.



▲ 초고대 유적 조사, 라는 미션이다



▲ 고대 문명의 유산과 싸우게 되는 것인가?

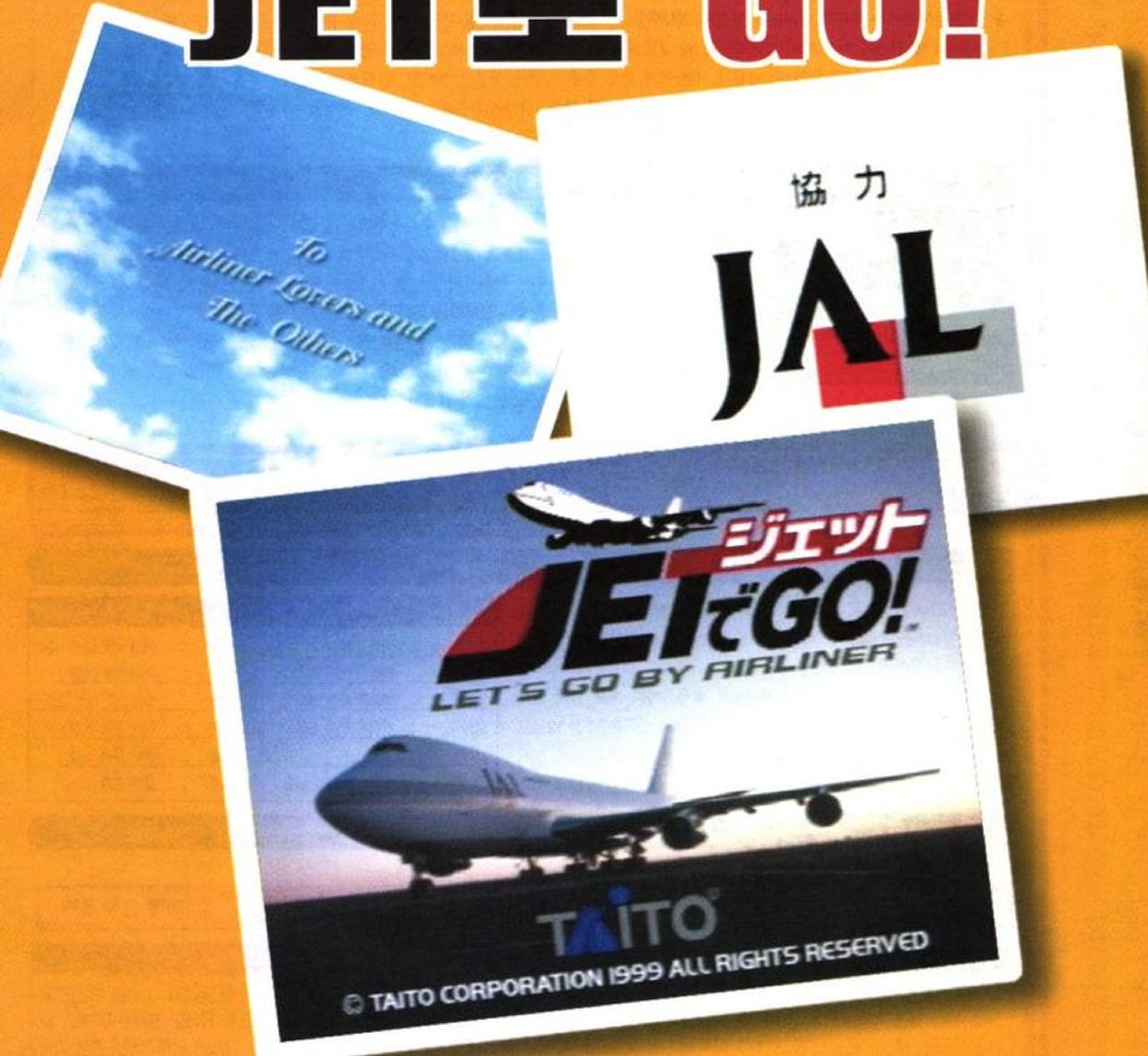


●제작사:타이토 ●장르:시뮬레이션 ●발매일:2월 3일 ●발매가:5,800엔

PLAYSTATION

GO! 시리즈 공략!

JET로 GO!



그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	
사운드	★★★★
연출	★★★
소장가치	★★★★

「에이스 컴뱃」과는 또 다른 맛의 비행 시뮬레이션이 등장하였다. 전자가 슈팅같은 느낌이 강했다면 이 제트로 GO!는 완전한 시뮬레이션이다. 「에어로 댄싱」이나 「파일럿 윙스」같은 느낌의 하늘이 아닌 평화롭고 온화한 하늘을 날고 싶었던 플라이트 맨들에게 바치는 작품이라 할 수 있겠다.

공략 ··· 防塵

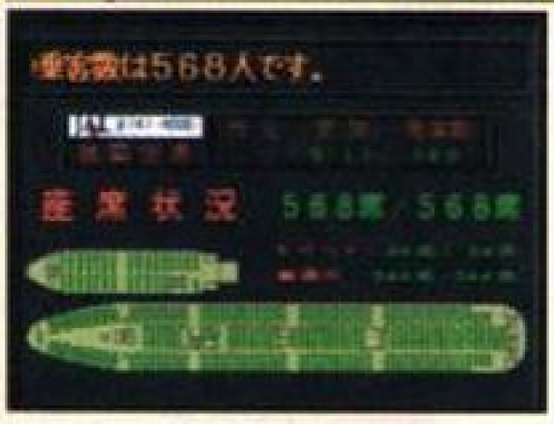
JAL에 대하여 잠시 이야기 해 보자

GO! 그들은 대충 이런 사람들

이 게임의 탄생에 많은 협찬을 해 준 'JAL(Japan Air Line)'은 1951년 8월 1일에 일본항공(현재 구 일본항공이라 부른다)이라는 이름으로 설립되었다. 그로부터 2년 2개월 뒤인 53년 10월 1일, 일본의 항공법 개편에 따라 다시 일본항공을 재 설립하였으며 87년 11월 18일에는 회사가 완전 민영화되어 지금의 JAL이 탄생되기에 이른다. (부)정기 항공 운송 사업과 항공기 정비업, 그리고 이와 관련된 사업에 걸쳐 활동하고 있다. 기업 이념은 손님에게의 감사, 시대에의 도전, 동료와의 공감이라고 한다. 회사 광고를 하고 싶은 것은 아니니 이만 해 두도록 하겠다.

協力
JAL

GO! 하지만 이것만은 알려 드리고 싶어요



이들의 목숨을 가지고 놀지 마십시오

JAL에서는 과거 보잉 747기(B747. 게임에도 등장하는 항공기) 사고이래 '고민이 된다면 안전을 택하라.' 라는 슬로건 아래 모든 업무를 진행하고 있다. 특히 이것이 비행기를 운전하는 기장의 경우에는 더할 나위 없이 중요하다는 것은 구태여 다시 말할 필요조차 없다. 또한 이것은 비단 JAL만의 문제가 아닌, 비행기 파일럿 모두의 문제인 것이기도 하다. 「JET로 GO!」를 플레이 할 당신도 마찬가지! 항공기를 몬다는 것은 장난이 아니다. 보잉 747기가 만석(満席)이 되었을 때 당신의 어깨에는 560명의 목숨이 달려있는 것이다. 부디 게임이라도 장난이 아니라는 기분으로 임한다면 JET로 GO!(이하JET)를 진정한 항공 시뮬레이션으로서 대할 수 있지 않을까?

게임은 이렇게 합니다

GO! 기본 조작

물론 제트콘을 사용한다면 조작 설명 자체가 필요가 없겠지만 애석하게도 전용콘을 쓰지 않는 사람들이 많을 것 같아 DEFAULT 조작계의 설명만을 다루기로 하겠다.

계기판에 대한 설명은 비행기 설명에서 비행기마다 따로 되어 있으므로 그쪽을 참조하도록 하자. 또한 보잉 747기의 이륙은 조금 다르므로 나중에 다시 설명하도록 하겠다. 플레이어가 행하게 되는 메인 조작은 크게 이륙, 운항, 착륙의 3가지이다. 하나하나 살펴보도록 하자.

버튼	효과	버튼	효과
방향키 ↑	비행기 하강	△버튼	액션 버튼(화면 좌측 아이콘에 대응)
방향키 ↓	비행기 상승	×버튼	슬러스트 레버 감소
방향키 ←	비행기 좌측 선회	L1버튼	러더 좌측 조정
방향키 →	비행기 우측 선회	R1버튼	러더 우측 조정
□버튼	브레이크	R2버튼	플랩 조정
○버튼	슬러스트 레버 상승		

GO! 이륙

비행기가 하늘로 오르는 과정이다. 기본적으로 다음과 같은 과정을 통하여 이루어진다.

안내 방송 ➡ 속도 상승 ➡ 플랩 내림 ➡ 이륙 ➡ 기체 균형 유지

안내 방송

"여러분, 대단히 오랫동안 기다리셨습니다. 이 비행기는 곧 이륙합니다. 안전 벨트 착용을 다시 한 번 확인해 주십시오."라는 안내 방송이 나간다. 액션 버튼으로 행하여지며 이륙 시간이 야간이라면 이륙을 위한 소등 메시지가 나간다. J-31을 모는 플레이어라면 스튜디어스의 목소리 대신 기장 아저씨의 카리스마 넘치는 목소리를 들을 수 있다.



◀ 아이콘 출현 시에는 액션 버튼을 누른다

속도 상승

안내 방송이 시작, 또는 종료하면 속도를 올리자. 시간이 아까운 사람은 안내 방송이 나가는 도중에 속도를 올려도 된다는 말이다. 슬러스트 레버를 100까지 상승시킨다. 그러면 비행기에는 점점 가속이 붙을 것이다.


◀ 마음껏 올린다

플랩 내림~이륙

속도가 올라가다 보면 메시지 표시 바에 등장하는 메시지가 V1→VR→V2로 바뀌는 것을 볼 수 있다. V1 표시가 등장하기 전에(속도 100. 단위는 노트) 플랩을 내려두고 VR 상태가 되면 기체를 상승시키자. 이제 비행기는 땅을 떠나 하늘로 오르게 될 것이다.



▲ 꼭 언제라고 타이밍이 정해지진 않았지만 V1 상태가 되기 전에는 내려두자



▲ 이때 이륙. 방향키 아래를 세차게 누르자

기체 균형 조정

하늘로 오른 비행기의 균형을 유지하기 위해서는 미세한 조작이 필요하다. 일단 랜딩기어를 수납하고(액션 아이콘 출현) 롤 바를 보고 기체의 상태를 잡도록 하자. 가로축이 중심에서 상하로 벗어나 있다면 그만큼 상하로 이동하면 되고 좌우 역시 마찬가지이다. 롤 바가 벗어난 만큼 그 방향으로(반대 방향이 절대로 아니다) 이동하면 된다. 헷갈리지 말 것.



◀끝났다고 안심했다가는 이런 꼴을 당하게 된다

GO! 운항

플라이트 모드에서는 등장하지 않는 조작. 운항은 그다지 어렵지 않다. 그저 차례로 등장하는 운항로의 중간 지점을 정확히 통과만 해주면 OK. 중간 중간에 액션 아이콘을 선택할 때에도 여유있게 누를 수 있다. 항로 표시창과 롤 바, 그리고 육안으로 하늘을 확인하면서 비행기의 중심을 잘 잡자. 한 가지 주의할 것이 있다면 좌우 이동에는 러더를 이용하라는 것. 비행기 자체를 선회하게 되면 비행기가 크게 움직이게 된다. 민항기는 제트 전투기와는 다르다는 것을 명심하자. 그 외에는 특별히 어려운 점이 없다. 항로를 벗어나지 않도록 항로 표시창을 잘 보도록.



▲ 평탄하기 그지없다



▲ 그렇다고 너무 만만히 보면 이렇게 된다



▲ 중간 중간은 자동으로 건너 뛰어준다



▲ 친절한 스튜어디스. 사진의 빨간 제복은 JAL익스프레스의 것

GO! 착륙

박진감 넘치는 착륙. 비행의 대미를 장식하는 착륙의 시간이 왔다. 착륙은 대강 다음의 절차를 거쳐 이루어진다.

랜딩기어 ON ➡ 플랩 내림 ➡ 착륙 ➡ 브레이크 ➡ 안내방송

랜딩기어 ON ~ 플랩내림

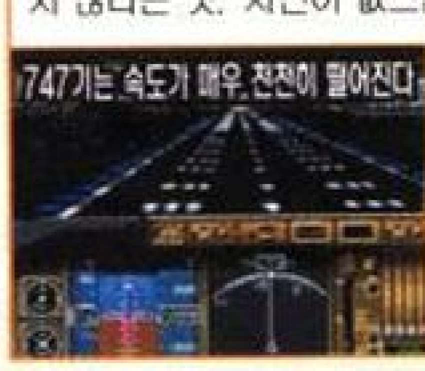
공항이 가까워지면 액션 아이콘으로 행해진다. 이 때 플랩도 내리고 속도도 적당히 줄여놓자(슬러스트 레버 60~50). 공항 착륙 위치는 플라이트 모드나 크루즈 모드나 상당한 비중을 차지하므로 몸으로 터득해 둘 것. 기체의 균형도 잡아야 하므로 여러 가지 조작을 동시에 해야 하니 주의할 것. 공항 활주로에 보면 긴 직사각형이 두 개가 늘어선 부분이 있는데 이 부분이 정상적인 접지 위치이다.



◀ 이 곳에의 착륙을 목표로 하자

착륙~브레이크

착륙은 공항의 지시에 맞추면 타이밍을 잡기 좋다. 여하튼 착륙 직전까지의 유지 속도는 150노트 전후가 가장 적당하다. 너무 느리면 속도를 올리라는 경고가, 너무 빠르면 속도를 내리라는 경고가 들리기 때문. 주의점은 속도가 너무 느리면 다시 속도를 회복하기가 쉽지 않다는 것. 자신이 없으면 처음에는 조금 빠른 쪽을 택하도록. 착륙이 시작되었다면 두말할 필요 없이 브레이크다. 속도는 최대한 빨리 줄이는 것이 착륙 시간을 줄일 수 있다. 그냥 두어도 속도는 줄어들지만 브레이크를 잡는 쪽이 훨씬 빠르다.



GO! 게임 오버



당신의 머리속도 하얗게…

게임 오버를 당하는 경우는 다음과 같다. 자나깨나 조심할 것.

◎오버 런 상태에서 활주로로 돌아가지 않는다
◎계속해서 이륙하지 않는다
◎계속해서 착륙하지 않는다
◎이륙 후에 기체의 균형을 잡지 못한다
◎항로 이탈 경고 메시지가 나온 상태에서 항로로 돌아가지 않는다
◎추락한다(실속 등으로)

모드는 다음과 같죠

JET의 게임 모드는 무언가 많은 것처럼 보이지만 실은 매우 간단하게 이루어져 있다. 역시 하나하나 살펴보기로 하자.

GO! 플라이트 모드



비행기를 이륙, 착륙만 시키는 모드. 첫 스테이지는 이륙, 나머지 스테이지는 전부 착륙으로 이루어져 있다. 스테이지에는 일정한 클리어 조건이 주어져 있어서 이 이상의 점수를 올리지 못하면 클리어는 불가능하다. 난이도가 낮으면 평가 기준이 그만큼 적어진다. 아래에서는 B747 400D를 기준으로 평가 기준을 알아보도록 하자. 참고로 100점 만점.

점수 평가 기준 - 이륙



활주로 진입(滑走路進入)- 747 기종은 활주로까지 비행기를 직접 운전해야 하므로 이 항목이 붙어있다(따라서 다른 기종에는 없는 항목이다). 어쨌든 오버런(탈선)없이 활주로에 대기만 하면 10점은 얻을 수 있다.

이륙 위치(離陸位置)- 비행기가 이륙한 시점을 묻는 항목. Vr마크가 표시되었을 때 이륙했다면 무사히 10점은 얻을 수 있다.

이륙 속도(離陸速度)- 속도 자체가 100을 올린 것을 기준으로 하므로 역시 별 어려움 없는 항목. 단 활주로 진입시의 속도가 너무 빠르다면 약간의 감점을 각오해야 한다.

활주 위치(滑走位置)- 이륙 때에 좌우로 흔들지만 않으면 괜찮지만 활주로 진입시에 활주로 중앙에서 벗어나도록 진입했다면 역시 감점.

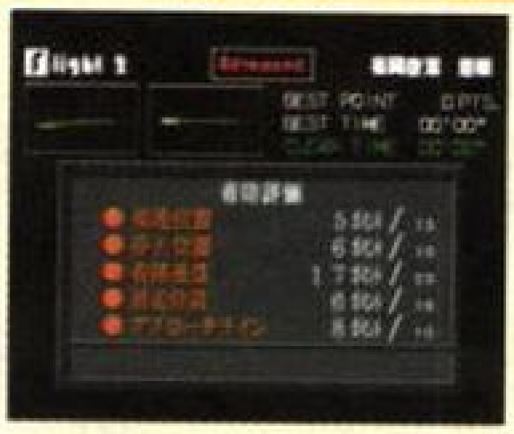
테이크 오프 라인(テイクオフライン)- 이륙 라인을 말한다. 즉 비행기가 뜰 당시의 비행기의 위치를 문제삼는 것으로 맞추기는 꽤나 까다로운 편.

피치 각도(ピッチ角度)- 위에서 말한 것 중 고도에 관한 사항만을 취급한다. 판정은 그다지 엄격하지 않다.

뱅크 각도(バンク角度)- 위에서 말한 것 중 좌우 항로에 관한 사항만을 취급한다. 크게 어렵지 않다. 애초에 좌우 버튼에 손을 대지 않으면 문제가 없을 것(공항에 따라 약간의 차이는 있다).

이륙 조작(離陸操作)- 플랩을 내린 시점, 액션 버튼에 대한 대응 등등의 기타 조작 전부를 평가하는 것으로 판정이 그렇게 까다롭지는 않은 편이다.

점수 평가 기준 - 착륙



접지 위치(接地位置)- 땅에 기체가 닿은 위치. 착륙 설명에서 설명한 지점에서 멀어질 수록 점수는 짜다.

정지 위치(停止位置)- 비행기가 정지한 위치를 말한다. 착륙후의 주행거리가 길어질 수록 점수는 낮아진다.

착륙 속도(着陸速度)- 비행기 착륙 당시의 속도. 실속이 되지 않을 정도의 최소한의 속도를 유지하면 높은 점수를 얻을 수 있다.

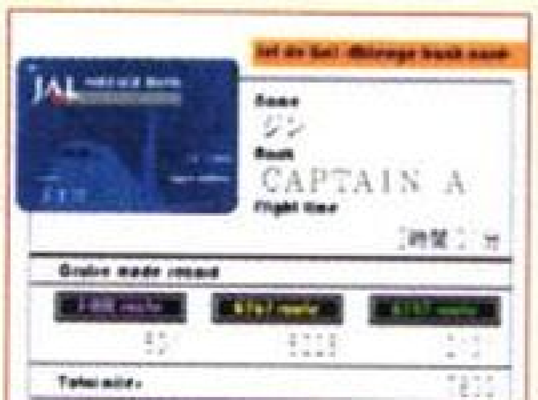
어프로치 라인(アプローチライン)- 착륙 당시의 접근 각도. 너그러운 편이지만 만점을 노리기는 힘들다.

활주위치(滑走位置)- 위의 것과 같지만 이번에는 가능한 중앙으로 가도록 조작을 부지런히 해 주어야 한다.

피치 각도, 뱅크 각도-위의 것과 동일.

착륙 조작(着陸操作)- 역시 위의 것과 동일.

GO! 크루즈 모드



◀ 마일리지 카드는 실제의 것과 동일하다

주어진 노선을 따라 공항에서 공항으로 이동하는 본격 모드. 마일리지 카드에 점수를 쌓아가면서 계속해서 즐길 수 있는 즐거운 모드이기도 하다. 마일리지 점수에 따라서 새로운 비행기가 출현하기도 하고 플레이 횟수에 따라서는 새로운 노선이 출현한다. 노가다 성이 다분하기는 하지만 여하튼 계속해서 즐기자 즐겨!



심지어 노선표 마저도 실제의 것과 동일하다 ▶

크루즈 모드의 주의점



이런 식으로 점점 감소해 나간다

크루즈 모드에서 얻을 수 있는 마일리지 포인트. 이 마일리지 포인트는 처음에 일정하게 점수를 주고 무언가 삐딱하게 나갈 때 포인트가 감소한다. 마일리지 포인트의 감소 요인은 다음과 같다.

◎ 각 코스의 중간 지점이탈

항로를 돌다 보면 커다란 네모가 보이는 데, 이 네모 사이로 통과하는 것이 목적인 것은 이미 설명한 바가 있다. 이곳을 정확히 통과하지 못하면 마일리지 포인트가 감소한다.

◎ 플랩을 내리는 타이밍 실수

플랩을 내리지 않고 가만히 있으면 플랩을 내리라는 경고와 함께 포인트 감소가 있다.

◎ 오버 런

B747기의 경우에는 활주로까지 비행기를 운전해 가야 하는데 여기서 활주로를 이탈할 경우 포인트가 감소한다.

◎ 이동 타이밍 과소

V2가 된지 한참 후에도 이륙을 하지 않으면 포인트가 감소한다.

◎ 액션 아이콘 불응

사진 획득 아이콘(카메라 모양이다)을 제외한 나머지 액션 아이콘이 등장했을 때 액션 버튼을 누르지 않으면 포인트가 감소한다. 아이콘이 빨간 색으로 변했을 때까지는 괜찮다.

◎ 항로 이탈

네비게이션 디스플레이에 보이는 항로를 이탈했을 때 점수가 감소한다. 단 방향을 바꿀 때에는 어느 정도의 탈선은 허용한다.

◎ 착륙 속도과다, 과소

착륙 속도가 너무 빠르거나 너무 느리면 포인트의 감소가 있다.

◎ 실속

속도가 너무 느려서 실속이 일어나면 포인트의 감소가 있다. 따라서 착륙 속도가 너무 느리면 실속이 초래되기 때문에 점수가 두 배로 감소하는 무서운 결과를 초래한다. 절대 주의!

◎ 이륙조작, 착륙 조작 실수

이착륙 시에 포인트가 감소할 만한 실수를 하면 운항이 끝난 후에 마일리지 포인트가 추가로 감소한다. 얼마나 많은 실수를 했느냐에 따라 감소 포인트는 비례하며 포인트가 감소할 만한 실수를 저지르지 않았다 하더라도 미세한 조작 미스에서 1~2점의 점수는 나간다. 따라서 퍼펙트를 노리려면 정말 '완벽한' 플레이가 필요하다.

◎ 미 출현매널

올바르게, 그리고 제 시각에 항로를 운항하지 못했을 경우 이벤트가 출현하지 않는 경우가 종종있다. 이 경우에도 감점이 기다리고 있다.

◎ 컨티뉴

컨티뉴 1회당 10포인트(!!). 무서운 경우가 아닐 수 없다. 게임 오버 당하지 않도록 주의할 것. 만일 컨티뉴를 하지 않으면 마일리지 카드의 랭크가 감소하므로 이것은 더욱 큰일!



GO! 레슨 모드



레슨 모드의 기체 설명. 너무 완벽해서 말이 안 나올 정도로 세밀한 부분까지 다루고 있다

게임의 조작에 관한 연습과 계기판에 관한 설명을 볼 수 있다. 조작 연습은 해 둘만 하므로 게임을 처음 켜면 일단 레슨부터 한 번 해 보자

GO! 옵션



게임의 각종 설정이 가능하자. DEFAULT 설정 그대로도 즐기기에는 부족함이 없으므로 귀찮은 사람은 그대로 둘 것. 한 가지 다행한 점은 설정은 전부 영·어.



오토 세이브가 아니어서 반드시 사용해야 하는 모드이다 ▶

GO! 부록



이 정도 수준이다. 질렸다

게임에 등장하는 공항 소개, 엔딩 무비 감상, 플라이트 모드에 등장하는 미니 게임의 플레이 등등이 가능하다. 비행기 소개와 공항 소개의 데이터 베이스는 가히 가공할 정도로 일본 공항에 관심이 많은 사람들이라면 하나쯤 반드시 소장해야 하는 가치를 높여주고 있다.

등장 항공기를 소개합니다

※게임 내의 소개가 더 상세하므로 자세한 사항은 게임 내의 기체 소개를 참조하자

J-AIR Jetstream Super 31



계기판 보는 법



❶ 속도계(단위 노트)
❷ 피치바
❸ 롤 바
❹ 고도계(단위 피트)
❺ 방향 지시기
❻ 승강계
❼ 네비게이션 디스플레이(ND)
❽ 랜딩기어 레버
❾ 슬러스트 레버
❿ 경고 라이트
⓫ 플랩 라이트
⓬ 오토 파일럿 라이트
⓭ 풍속 표시기
⓮ 메시지 표시 바

기체 스펙과 대강의 소개

전폭	52피트
전장	47피트 1.5인치
전고	17피트 5.5인치
순항속도	250노트

객석이 총 19석 밖에 없는 소형기이지만 하이 파워 터보 플롭 엔진을 장비하고 있는 기체이다. 지금도 상용으로 쓰이고 있다는 점이 대형기만 보아온 사람들에게는 놀라울 뿐. 주로 히로시마 서 비행장을 중심으로 도시간 노선에서 활약하고 있다. 게임 중에는 99년 3월말부터 운항이 중지된 마쓰야마 공항 노선의 비행도 가능하다. 난이도는 초급.

플레이 어드바이스

일단 난이도가 낮은 클래스의 기체이니 만큼 그렇게 어려운 점은 없다. 기체는 등장하는 모든 비행기 중 가장 가볍고 그만큼 조작에 대한 반응 속도가 빨라서 플레이어가 움직이고 싶은 대로 움직여 준다. 하지만 나름대로 단점도 있는데 일단 가장 큰 단점은 계기판. 너무 조밀하게 구성되어 있어서 항로 표시창이나 롤 바같은 중요한 계기판이 잘 보이지 않는다. 따라서 J-AIR를 플레이하는 사람은 시점을 1인칭 시점이 아닌 3인칭 시점으로 두기를 권장한다. 그 쪽이 오히려 시원해서 보기 좋을 것이다.

또한 크루즈 모드에서 이상 기류가 있는 노선에서는 바람의 영향을 너무 심하게 받는다. 이 때에는 B747이상의 높은 난이도를 요구하는 조정 테크닉을 구사하여야 한다. 바람을 이겨내는 조정이 포인트. 기체가 가벼운 관계로 이륙시 조금만 옆으로 움직여도 방향이 많이 틀어지는 경우가 있다. 이것은 운항시에도 그대로 적용되어 러더만으로 조작하지 않고 방향키를 섣불리 썼다가는 그대로 게임오버. 좌우이동에는 절대로 러더만을 쓰도록 하자. 크루즈 모드에서의 마일리지 점수가 적은 것도 단점이라면 단점(인가?).

JAL B767 300



❶ 속도계(단위 노트)
❷ 피치바
❸ 롤 바
❹ 고도계(단위 피트)
❺ 방향 지시기
❻ 승강계
❼ 네비게이션 디스플레이(ND)
❽ 랜딩기어 레버
❾ 슬러스트 레버
❿ 경고 라이트
⓫ 플랩 라이트
⓬ 오토 파일럿 라이트
⓭ 풍속 표시기
⓮ 메시지 표시 바

계기판 보는 법



JAL B747 400D



기체 스펙과 대강의 소개

전폭	196 피트 6인치
전장	231 피트 10인치
전고	62피트 8인치
순항속도	487노트

현존하는 여객기 중에서 최고로 헤비급의 동체를 자랑하는 초거대 여객기. 별명은 "스카이 크루저". 어린이 용 완구나 플라스틱 모델로도 가장 흔하며 대형 사고 또한 잦은 여객기이기도 하다. 4발 제트 엔진 장착으로 그 출력은 대단한 수준. 주로 국내선보다는 국제선에서 활약하는 기체로 국내선에서의 마일리지는 의외로 낮다. 난이도는 상급으로 숨겨진 기체 통틀어서도 가장 높은 난이도를 자랑한다. 크루즈 모드에서 마일리지 포인트가 높아지면 400D 이외의 기체도 선택 가능. 방향키를 위 아래로 움직여 보자.

플레이 어드바이스 !

일단 곤란한 점은 이륙 때부터 보이기 시작한다. 왜냐하면 활주로까지의 비행기 조작도 플레이어가 직접 해야하기 때문이다. 슬러스트 레버는 10정도로 놓고 천천히 좌측(공항에 따라서는 우측)으로 턴하여 활주로 앞에서 정차(?)하도록 하자. 몇 번 해보면 그렇게 어렵지도 않다. 단지 귀찮을 뿐.

일단 계기판 구성은 전 세계의 하늘을 나는 보잉747이니 만큼 아주 보기 편하다. 절대로 1인칭 시점을 권장한다. 하지만 문제는 조작계통에서 여실히 드러나는데….

기체는 전 기체 중 가장 무겁다. 관성의 영향을 상당히 크게 받기 때문에 본인은 'mm 움직였다'라고 생각하면 기체는 '10cm 움직이라구?'라며 움직여준다. 따라서 747부터는 레이싱 게임의 드리프트와 같은 감각으로 기체를 상승시켰다면 미리 하강 버튼을 어느 정도 눌러 주어서 상승 오버를 억제할 필요가 있다.

또한 항로가 급격하게 꺾이는 포인트의 경우에는 러더만으로 이동하기가 상당히 버겁다. 방향 버튼을 이용하여 기체를 어느 정도 기울인 상태에서 러더 조작을 이용하도록. 크루즈 모드에서의 비행거리가 길기 때문에 마일리지 포인트는 차곡차곡 쌓이는 이점은 있지만 기체 자체의 조작이 너무도 까다로운 탓에 특히 착륙시에 곤란을 겪는 경우가 많을 것이다. 플라이트 모드에서 수련을 많이 쌓도록 하자.

계기판 보는 법



❶ 속도계(단위 노트)
❷ 피치바
❸ 롤 바
❹ 고도계(단위 피트)
❺ 방향 지시기
❻ 승강계
❼ 네비게이션 디스플레이(ND)
❽ 랜딩기어 레버
❾ 슬러스트 레버
❿ 경고 라이트
⓫ 플랩 라이트
⓬ 오토 파일럿 라이트
⓭ 풍속 표시기
⓮ 메시지 표시 바

기체 스펙과 대강의 소개

전폭	156피트 1인치
전장	180피트 3인치
전고	52피트
순항속도	465노트

일본 국내선을 중심으로 운항되고 있는 기체이며 짧은 거리의 국외선에서도 활약하고 있는 기체. 김포공항에서 운이 좋으면 그 모습을 볼 수도 있다. 게임 중에 등장 노선과 발착 공항이 가장 많은 점만 보아도 국내선에서의 활약상은 가히 짐작할 수 있다. 슈퍼 시트 16석을 포함하여 270석의 객석이 마련되어 있으며 쌍발 제트 엔진을 장착하고 있다. 난이도는 보통. 필자가 가장 좋아하는 항공기이기도 하다.

플레이 어드바이스 !

가장 무난한 기체. 기체는 J-AIR와는 댈 수 없을 만큼 헤비급이지만 그렇게 많이 조작할 필요가 없어서 익숙해지면 오히려 가장 쉬운 기체가 될 것이다. 계기판의 구성도 괜찮아서 1인칭으로 하는 쪽이 편하다. 여전히 좌우 이동은 러더를 사용하도록 하자. 크루즈 모드에서의 노선도 괜찮고 비거리도 길다. 게다가 B767부터는 스튜어디스가 안내 방송을 해준다. 기쁘지 않은가?

단점은 딱히 눈에 띄지 않는다. 기체가 조금 무거워서 J-AIR만 다루던 사람은 마음대로 움직이기에는 약간의 시간이 걸릴 것이다. 또한 좌우 방향키를 어줍잖게 사용하다가는 기체가 쉽게 뒤집어지는 것이 단점.

JAL B737 400, JAL B777 Star Jet, JAL MD-11 J Bird







이 게임에 숨겨진 3종의 기체. 마일리지 포인트가 쌓이면 차례로 등장하므로 노선을 하나씩 클리어 하면서 등장하는 기쁨을 맛보도록 하자. 이들의 스펙과 능력은 직접 감상하도록. 전부 클리어 하면서 등장하는 기쁨을 맛보도록 하자. 이들의 스펙과 능력은 직접 감상하도록. 전부 쌍발 제트 엔진을 창작하지만 마일리지는 기존 비행기의 것으로 들어가므로 알아둘것.



용어 해설

▶ 속도계
비행기의 속도를 표시하는 계기판.

▶ 피치바
비행기가 정상 고도를 진행하도록 운항 방향을 지시하는 바. 중앙에 오도록 고도를 조정하도록 되어있다.

▶ 롤 바
비행기가 정상 항로를 운항하도록 진행 방향을 지시하는 바. 중앙에 오도록 좌우 진행 방향을 조절한다.

▶ 고도계
비행기가 현재 어느 고도에 있는지를 수치로 표시해준다.

▶ 방향 지시기
비행기가 어느 방향으로 가고 있는지를 알려주는 계기판.

▶ 승강계
비행기가 상승중이라면 바늘이 위로, 하강중이라면 아래로 내려가는 계기. 피치바가 중앙에 있는 상태에서 승강계 바늘이 중앙에 위치하면 가장 안정적인 운항이 가능하다.

▶ 네비게이션 디스플레이(ND)
비행기의 항로를 직선으로 표시하여 보여주는 계기. 항로 표시를 해 주므로 가장 중요한 계기 중의 하나라고 할 수 있다. 가능한 크게 보이는 것이 유리하다.

▶ 랜딩기어 레버
랜딩기어가 ON상태인지 OFF상태인지를 표시한다.

▶ 슬러스트 레버
비행기의 속도를 조절하는 레버. 100%로 최대 출력을 낸다.

▶ 경고 라이트
오버 런, 항로 이탈 등등의 위험 상태에서만 켜지는 경고등. 이것이 한 번도 켜지지 않도록 운항하는 것이 중요.

▶ 플랩 라이트
플랩이 내려가 있을 때에만 불이 들어오는 램프.

▶ 오토 파일럿 라이트
비행기가 자동 비행 상태일 때에만 불이 들어온다. 플레이어가 조작할 사항이 아니므로 참고적으로만 알아두자.

▶ 풍속 표시기
현재 바람이 얼마나 불고 있는가를 표시하는 계기판. J-AIR의 경우에는 특히 주의하여 보아야하는 계기이다.

▶ 메시지 표시 바
운항 지시 등등이 표시된다. 여기서 지시하는 사항은 반드시 따라야한다.

▶ 러더
비행기의 수직 꼬리날개 부분에 있는 방향 전환 장치. 게임에서의 대부분의 선회는 기체의 균형 유지를 위해 러더를 이용하는 것이 좋다.

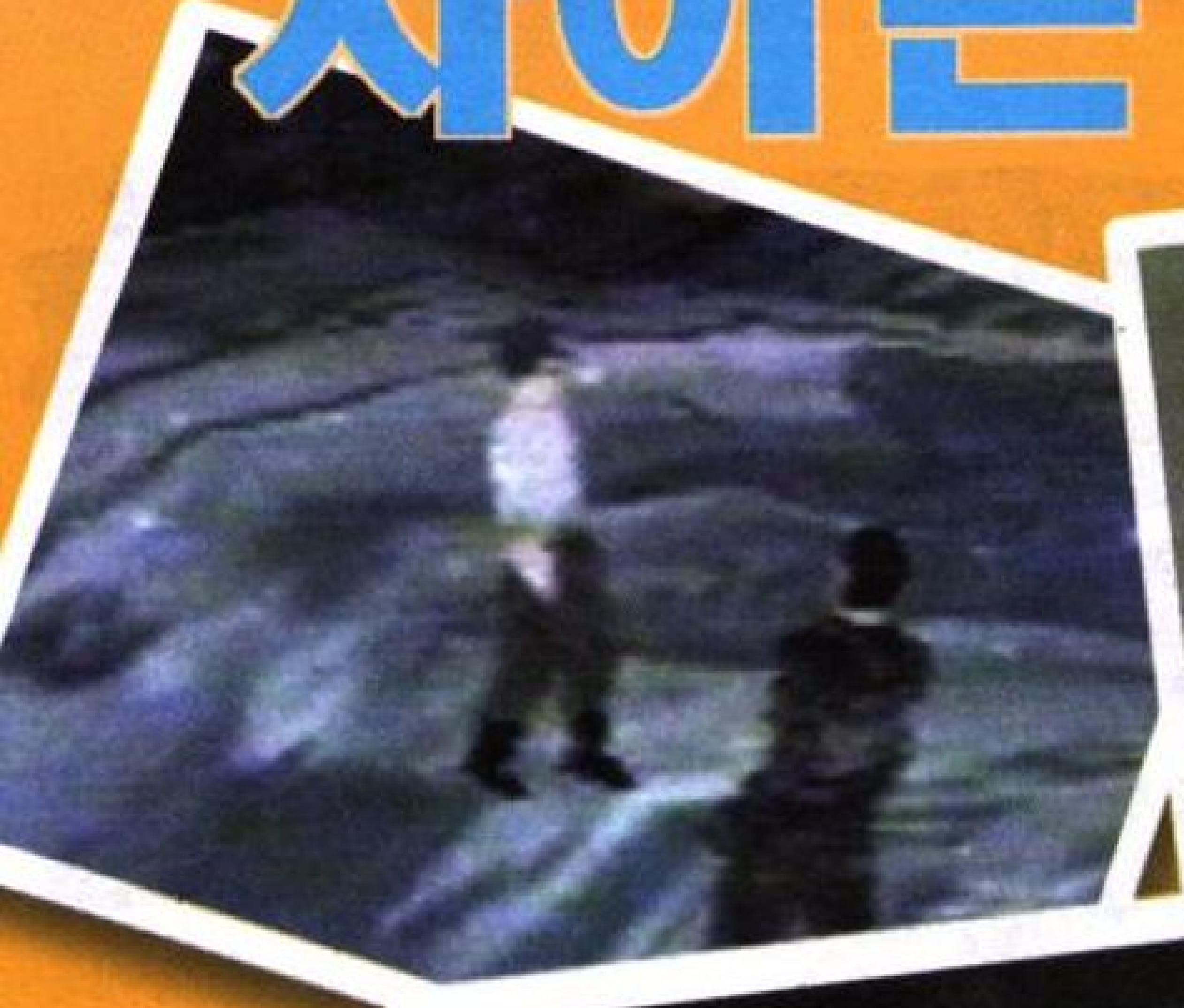
▶ 실속(STALL)
비행기가 운항에 필요한 속도를 잃는 것을 지칭하면 비행기는 추락을 시작한다. 착륙 시에 범하기 쉬운 사고이므로 특히 주의할 것.

●장르:어드벤처 ●제작사:989 STUDIOS ●발매일:3월 21일 ●발매가:36.99 달러

PLAYSTATION

우황청심원을 권하겠습니다

사이폰 필터 2







그래픽	★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★

필자는 미국의 컨슈머 게임, 통칭 양키게임을 좋아하지 않는다. 일종의 편견인 셈이다. 바로 이 게임이 필자의 편견을 산산이 깨버렸다. 극한의 긴장감과 사상초유의 몰입도. 터무니없이 드라마틱하다. 역시 989 스튜디오는 뭔가 다르다. 아, 신경 안정제를 준비하지 않으면 산산 조각난 채 바닥을 구르고 있는 자신의 패드를 볼 수 있을 지도 모른다. 이유는 플레이하면서 알 수 있을 터.

공략 ⋯> 소년 X

걸음마 배우기

↑	전진	×	앉기, (메뉴에서) 결정	L1	조준 모드, (스나이퍼 라이플 장비시)
← or →	좌우 회전	× + ↑	살금살금 걷기		스나이퍼 모드
↓	후진	□	무기 사용	R1	타겟 고정
↓↓	퀵 턴	△	액션(점프, 장치 조작 등), (메뉴에서)	L2 or R2	좌우 횡이동, (조준 모드시) 피킹
○	구르기, (스나이퍼 모드에서) 줌아웃		취소, (스나이퍼 모드에서) 줌인		

미션 파서블

MISSION 1 COLORADO MOUNTAIN 플레이 캐릭터 - 가브리엘 로건

콜로라도주 로키산 상공. 로건과 다른 CBDC 대원들은 카자흐스탄에서 수송선을 타고 돌아오는 중이었다. 그러나 어느 사이엔가 적들에게 발각되어 적의 전투기에게 쫓기고 만다. 한 차례의 공격으로 엔진이 파괴되자 로건과 대원들은 신속히 탈출하고, 그 순간 수송선은 완파된다.

BRIEFING

카자흐스탄으로부터 귀환중이던 당신과 대원들의 C-130수송선은 적기에의해 로키산상공에서 격추되고 만다. 당신과 약간의 CBDC대원들은 겨우 탈출할 수 있었지만, 각각 산에 흩어지고 만다. 당신은 C-130추락 현장으로 가서 적보다 먼저 팔롬 데이터디스크를 회수해야 한다.

챈스를 찾고 C-130의 전파 위치탐지기를 모아 수송선의 추락 위치를 확인하라. 그리고 어떤 수단을 사용하던지 추락 현장으로 가라. 사이폰필터를 고치기위해서, 또 리안을 구하기 위해서 데이터 디스크는 반드시 회수해야 한다.

대원들은 로키산에 착륙하지만, 챈스가 보이지 않는다. 게다가 부하 코왈스키는 다리가 부러진 상태. 난감하지만 어쩔 수 없다. 우선은 챈스를 찾으러 가자.


▲낙하 지점을 잘못 잡으면 시작하자마자 죽을 수도 있다

OBJECTIVES

● 챈스와 전파 위치탐지기를 찾아라


▲언덕 위의 대원

우선 언덕을 올라가 남서쪽으로 향하자. 언덕 위의 대원을 만나면 데이빗 대원과 연락이 닿는다. 이제 모두 함께 챈스를 찾으러 가자. 대원을 만난 위치에서 불빛이 보이는 쪽에 동굴이 있다. 참고로, 이번 미션에서는 이 불빛이 진행하는데 가장 큰 지표가 된다. 동굴 입구, 코왈스키가 있는 곳 등에는 모두 불이 피워져 있으므로, 넓은 맵에서 어디로 가야 할지 감이 잡히지 않으면 일단 불빛을 따라가자.

동굴을 벗어나면 두 대원은 대기한 채 로건 혼자 움직이게 된다. 이 위치에서 보이는 불빛은 두 군데, 동쪽과 남쪽. 우선은 남쪽으로 곧장 내려가 동굴 안으로 들어가자. 동굴 안에서는 챈스를 보았다는 대원 둘을 만나게 된다. 이 동굴은 불안정하니 주의하라고 말하는 로건. 척 보는 것만으로 지반의 안정성을 파악할 수 있다는 것인가?


◀챈스에게 전파 탐지기를 건네 받자

동굴 밖에서는 문제의 챈스씨를 만날 수 있다. 전파 위치탐지기는 챈스가 들고 있다. 탐지기를 건네 받은 로건은, 자신은 높은 곳으로 올라가 추락 현장을 조사할 테니 챈스는 고속도로 쪽을 확보하라고 한다. 호오, 좋군. 그럼 이제 고지로 올라가야 하는 거군.

OBJECTIVES

● 전파 위치탐지기 탐색을 위해 높은 곳으로 올라가라

챈스와 헤어지자마자 바로 적들의 총격이 시작된다. 우선은 재빨리 달려서 동굴로 돌아가자. 동굴로 들어서자마자 적의 그레네이드 공격이 있으니 멈추지 말고 달려야 한다. 그레네이드가 터지면 불안정한 동굴이 붕괴하기 시작하는데, 애스민 대원이 그만 바위에 깔려 당하고 만다(물론 멍청히 서 있다가는 로건도 당한다). 불러도 대답 없는 애스민 대원. 보다도 길이 막혀 버린 것이 곤란. 나중에 고속도로 쪽으로 나가려면 이 길을 열어야 할 텐데.

OBJECTIVES

● C4 플라스틱 폭탄을 찾아라
● 동굴을 막은 바위를 없애라

우선은 처음의 코왈스키가 쓰러져 있던 곳으로 되돌아가자. 돌아가는 길에도 적들의 공격은 계속되므로 주의하는 것이 좋다. 힘겹게 돌아가 봐도 이미 대원들은 당한 상태. 다행히 C4는 이곳에서 발견할 수 있다. 주위에 널려 있는 M16들도 잊지 말고 챙기자. 아머에 피해가 있었다면, 한쪽 구석에 있는 상자를 열어 회복하도록. C4를 찾았으니, 이번엔 고지로 올라가 보자. 우선 처음의 갈림길로 간다. 돌아가는 도중에 낙하산을 타고 강하하는 적들을 볼 수 있는데, 사정없이 쏴서 M16의 탄창을 확보하자.

다시 동굴을 지나 갈림길에서 이번엔 서쪽을 향한다. 점점 높은 곳으로 올라가는 것이 느껴지는가(벼랑 끝에는 FLAK JACKET이 있는 상자가 있다)? 불빛이 있는 곳으로 따라가면 길쭉길쭉한

바위가 서 있는 산 정상에 도착한다. 방해되는 적들을 모두 없앤 뒤에(바위를 끼고 도망다니는 녀석이 있으니 주의. 이 녀석을 놓치면 고생한다) 가장 높은 바위 위로 올라가면, USE TRANSPONDER LOCATOR 라는 메세지가 보일 것이다. 전파 위치탐지기를 장비하고 액션 버튼을 누르면 OK. 추락 위치를 확인한 후 테레사에게 연락을 취하면 또 하나의 목적 달성.


◀이 곳에서 탐지기 사용

OBJECTIVES

● 고속 도로로 가라

이제 바위를 내려와 붕괴된 동굴로 돌아가자(바위에서 내릴 때는 조심. 높기 때문에 대충 뛰어내리면 죽어버린다). 무너진 돌뭉치 앞에 서면 PLACE EXPLOSIVE HERE 라는 메세지. 이번에도 마찬가지로 C4를 장비하고 액션 버튼을 누르면 된다. 폭발시 근처에 있으면 당하고 만다. 재빨리 피하자.


▲여기에 C4를 장착하자

동굴을 빠져나오면 다수의 테러리스트들이 강하하는 것이 보인다. 가급적 전투는 피하고 싶고, 그냥 달려서 빠져나가는 것이 가장 편하긴 하겠지만… 그대로 달려나가면 벌집이 되어 쓰러지고 만다. 우선 강하하는 녀석들부터 쏴서 떨어뜨린 다음, 땅에 내려온 녀석들을 하나씩 눕히자. 전부 죽일 필요는 없지만, 가급적 많이 없애는 것이 편하다. 적을 일소했다면 마음 편히 뛰자(중간의 벼랑에서는 자동으로 점프하니 긴장할 필요 없다).

맞은 편의 동굴을 지나면 스나이퍼 때문에 고생하고 있는 두 대원을 볼 수 있다(대원들이 있는 곳까지 달려가는 도중에도 머리 위에 HEAD SHOT 시그널이 들어온다. 불안…). 두 명의 스나이퍼가 정확하게 머리만 노려 온다는 것. 섣불리 움직일 수 없다. 그래서 생각해 낸 것이 양동작전. 두 대원이 스나이퍼들의 주의를 끌고 있을 때 로건이 두 스나이퍼를 처리한다는 작전이다.

OBJECTIVES

● 스나이퍼 들을 처리 하라

움직이기 시작하면 우선 오른쪽의 바위 위로 올라가자. 바위 위에는 스나이퍼가 대기하고 있다가 도망치기 시작한다. 상자에 들어 있는 그레네이드를 얻은 다음 스나이퍼들을 하나씩 없애자. 녀석들은 방탄조끼를 입고 있기 때문에, 일반적인 공격으로는 죽일 수 없다. 정확하게 머리를 노려 헤드 샷으로 없애던가, 파괴력이 강한 그레네이드를 써야 한다. 헤드 샷을 노리다가는 역으로 헤드 샷을 당하기 쉬우니, 간단히 그레네이드를 던질 것을 추천한다.


◀그레네이드를 얻는 것이 최우선

스나이퍼 둘을 없애고 고속도로 쪽으로 달리면, 뒤에서 뭔가 문제가 있다는 소리가 들린다. 또 뭐냐… 제길, 공격당하고 있구나.

OBJECTIVES

● 대원 들을 보호 하라


▲스나이퍼 라이플의 굉장한 조준력

뒤로 돌아가 보면, 대원들이 테러리스트들에게 당하고 있는 것이 보인다. 두 대원 중 하나만 잃어도 게임 오버가 되니, 신속히 적들을 모두 없애야 한다. 남아있는 그레네이드와 방금 얻은 스나이퍼 라이플을 유효 적절히 사용하자. 적 모두가 방탄 조끼를 입고 있으니, 역시 머리를 노리지 않으면 승산은 없다. 적들을 모두 처리하면 이제 할 일은 끝이다. 로건은 고속도로 쪽을 보고 오겠다며 내려가지만, 적의 헬기에 발각되어 공격당하게 된다. 아마도 위에 남겨두고 온 두 사람은 당했으리라… 여하튼 이렇게 사이폰 필터 2의 첫 미션이 끝났다.

MISSION 1 플레이 캐릭터 - 리안 싱

어디선가 진행중인, 사건의 흑막들이 회담. 그들은 로건의 제거에 관한 이야기를 진지하고도 심각하게 하고 있다. 하지만 의견은 틀어지고… 저래도 되는 건가?

BRIEFING

모건이 이끄는 정부 첩보부는 당신을 카자흐스탄에서 납치하여 콜로라도의 맥켄지 공군기지로 끌고 왔다. 당신은 수용소를 탈출하여 기지 밖으로 나갈 방법을 찾아야 한다. 가능하다면, 모건과 그의 첩보원들을 주시하고 최대한 그들의 계획을 밝혀 내라.
공항 직원들은 당신이 수배중인 테러리스트라 생각하고, 당신을 보자마자 공격해올 것이다. 물키는 것을 피하고, 절대 그들을 살해하지 마라.

이번엔 콜로라도의 공군 기지, 리안이 잡혀 있는 곳이다. 엘자 박사는 리안의 상태를 확인하러 오지만, 리안은 여전히 의식이 없는 상태. 뭔가 한숨을 쉬며 엘자가 나간 뒤, 리안은 벌떡 일어나 음흉한 사내에게 한 방을 먹여버린다. …녀석, 깨어 있었군.

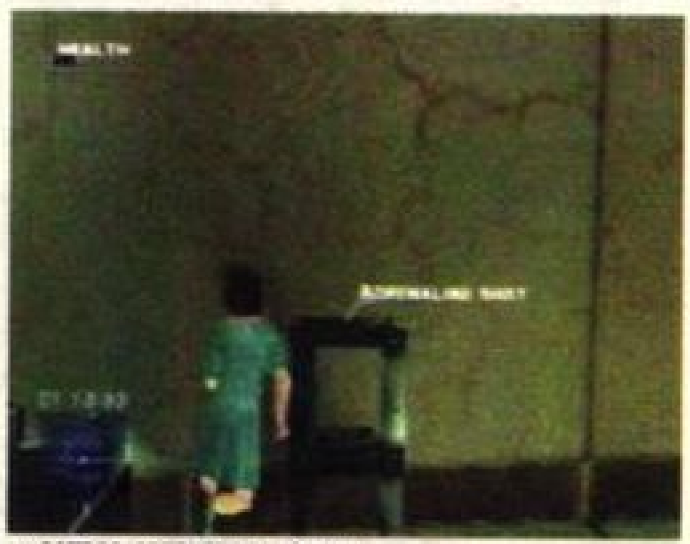
OPERATIVES

● 아드레날린 촉진제를 찾아라
● 전투 장비를 얻어라
● 수용소를 탈출하라


▲살금살금


◀지나갈 때까지 기다려라

복도에는 이마에 MP라고 쓰고 다니는 헌병들이 감시중이다. 섣불리 움직이면 바로 벌집이 되어 버리니, 굉장히 조심조심 움직여야 한다. 우선 복도로 나가 오른쪽의 헌병이 뒤돌아 있는 사이에 그 뒤를 조심조심 따라가다가 오른쪽 갈림길로 들어가자. 길 끝에서는 엘자 박사 일당의 대화를 엿듣게 된다. 그대로 벽에 붙어 기다리면 엘자 박사와 파트너가 지나가 버린다. 조용히, 그리고 신속히 그들이 있던 방으로 들어가자. 탁자 위에는 아드레날린 촉진제가 놓여 있다. 침대에 동료가 누워 있지만… 의식은 없다.


▲이것이 아드레날린 촉진제

이제부터는 시설 내의 지도를 볼 수 있다. 우선 다시 복도로 나가자. 왼쪽 길을 따라 가다가 갈림길에서 왼쪽. 보초병에 주의하며 계속 길을 따라가다 보면 왼쪽에 열려 아는 방이 보일 것이다(A6번 방이다). 방 한쪽의 매직미러를 통해 보이는 것은 엘자 박사 일당의 모습. 인체 실험이라도 하고 있는 것인지, 침대에 누워 있는 남자를 둘러싸고 심각한 대화를 나누고 있다. 산소호흡기로 겨우 생명을 유지하고 있는 듯한데, 박사는 방을 나가면서 호흡기를 꺼 버린다. 뭐, 뭐냐 저 녀석! 분노를 에너지로 바꾸어 방 한쪽의 스위치를 작동하면 매직미러가 열리면서 박사들이 있던 방으로 들어갈 수 있다.


◀이 곳으로 들어간다

이제 문을 나와서 맞은편 약간 오른쪽으로 나 있는 길을 따라가자. 보초중인 헌병의 뒤를 조심조심 따라가다 보면 복도에 있던 녀석은 어디론가 가 버린다. '신난다!' 하고 뛰다 보면 창문으로 복도를 보고 있는 녀석에게 들켜버리니, 허리를 숙이고 조심조심 움직이자. 오른쪽으로 꺾인 길을 통해 B1의 방으로 들어가 구석에 있는 라커를 뒤지면 컴뱃기어를 얻을 수 있다. 더불어 Yeah!! 한 장면도…. 테레사와 연락을 하고 로건에 대한 이야기를 듣지만, 아직은 손쓸 수 없는 상태. 힘든 상황이다.


▶Yeah!!


▲빠드득

우선은 앞방에서 보초 서고 있는 녀석을 충격기로 지져주자. 바로 옆에는 복도에 있는 문을 여는 스위치가 있다. 이 문은 시간이 지나면 다시 닫히므로, 스위치를 작동하자마자 바로 달려가서 통과해야 한다(시간이 늦으면 갇히게 되므로 주의). 이제 경비병들의 눈을 피해, 혹은 쓰러뜨려 가면서 길 끝에 도착하면 바로 탈출이다. 마지막 순간에 아차, 걸렸다! 싶은 이벤트가 있는데… 이 바보 같은 친구는 문까지 열어 주면서 어서 나가라고 한다. 만세!


▲저곳이 출구

MISSION 3 COLORADO INTERSTATE 70 플레이 캐릭터 – 가브리엘 로건

BRIEFING

챈스는 전방의 고속도로를 정찰하다가, 아처의 미사일 공격으로 인해 발생한 산사태로 발이 묶인 일단의 무장한 정부군을 발견했다. 당신은 이 부대를 지나쳐 C-130추락현장에 도착, 데이터 디스크를 회수해야 한다.

그러나, 당신은 산사태 때문에 무기를 잃어버린 상태다. 당신이 터널로 진입할 동안, 챈스가 적을 유인해 줄 것이다. 어떤 수송 트럭의 뒤를 조사하여 재무장하라. 그 후에, 챈스를 보호하며 추락현장까지 싸워 나가라.

아처의 미사일 공격을 거우 피한 이후, 무너져버린 고속도로에서 챈스와 재회한다. 헌데, 당장은 손이 있는 무기라고는 권총과 나이프뿐이니, 답답하잖아!


▲도로 위가 엉망이다

OBJECTIVES

- 챈스가 경비병을 유인할 동안 무기를 얻어라
- C-130추락현장으로 가라


◀여기서 무기를 탈취한다

챈스가 적을 유인할 동안, 로건은 재빨리 터널 안으로 들어가 수송 트럭에서 장비를 탈취해 와야 한다. 가는 동안 마주치게 되는 적은 권총으로 미리미리 없애 두고, 트럭 바로 뒤에는 적병이 하나 있으니, 조심조심 다가가서 나이프로 목을 따 주자. 트럭 뒤에 무기가 있으니, 재빨리 꺼내서 장비하자. 이제 여기서 주의. 무기를 얻었으니 랄랄라 신난다 하고 그대로 앞으로 가 버리면, 챈스가 적에게 당하면서 임무에 실패하고 만다. 반드시 다시 챈스가 있는 곳으로 돌아가 적병을 모두 없애고 챈스와 함께 움직이도록.


▶챈스와 합류하는 것을 잊으면 안 된다


▲화염방사기를 어디서 났지?

이제 챈스와 함께 터널을 통과하게 된다. 도중에 적에게 포위 당하는 위기상황이 있지만, 어디

선가 느닷없이 등장한 화염방사기로 간단히 처리하게 된다. 이제 터널을 벗어나면, 탁 트인 도로로 나오게 되는데, 적이 잔뜩 도사리고 있다. 섣불리 움직이다가는 언덕 위의 스나이퍼들에게 저격 당하게 된다. 매우 조심조심 움직여야 한다. 적에게 들켜서는 안 된다. 게다가 소리가 나는 무기는 일체 사용 금지. 나이프만을 사용하라. 혹여 적에게 들켰다면, 반대편의 터널까지 달려야 한다. 운이 좋아 당하지 않고 터널 안으로 들어갔다면 오케이.

이제 여기서는 장갑차 두 대가 앞을 가로막는데, 챈스가 자신이 적들의 주의를 끌 테니 동력실의 전기를 끊으라고 한다. 글쎄, 그런 거야?

OBJECTIVES

● 전력 실을 파괴 하여 터널 내의 전기 를 끊어 라

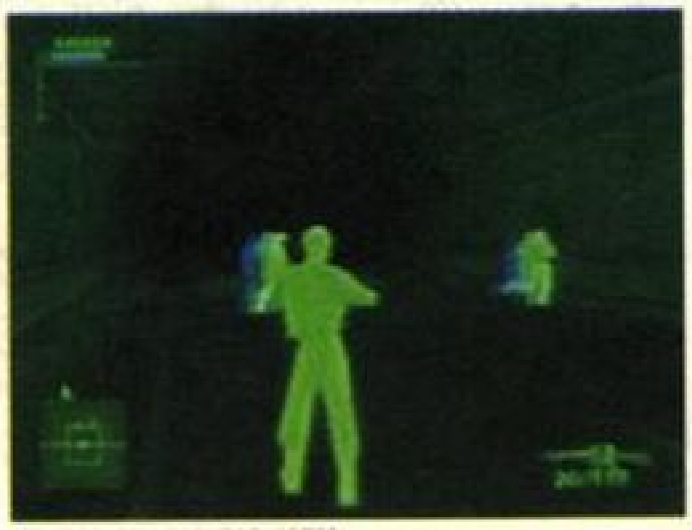


▲이 곳에 그레네이드가 있다



▶여기에 던지면 오케이

우선 챈스가 적들에게 잡히면, 로건은 반대편 트럭 뒤로 살금살금 돌아가자. 전차의 총수도 챈스를 보고 있는 것인지, 이 때 로건은 들키지 않는다. 우선 트럭 뒤에 있는 그레네이드를 얻자. 그리고 다시 살금살금 돌아 나와야 한다. 이제 바로 뒤에 있는 전력실로 들어가자. 뭔가 복잡해 보이는 기계가 잔뜩 있는 곳에 그레네이드 한 발을 던져 넣으면 오케이. 이제 터널 안은 잔뜩 어두워져서 적외선 전쟁이 되어 버린다. 당연히 적외선 장비를 상비하고 있는 이쪽이 유리. 장갑차는 무용지물이다!



▲암흑전. 적외선의 위력!

MISSION 4 I-70 MOUNTAIN BRIDGE 플레이 캐릭터 - 가브리엘 로건

로건이 지나가야 하는 교량에 아처의 헬기가 나타났다. 이 녀석은 이 다리를 날려버릴 셈인 것. 곤란하다, 곤란해. 절대로 그것은 막아야만 할 텐데….

BRIEFING

아처 는 당신 과 다른 CBDC 대원 들이 산을 빠져 나가지 못하 도록 I-70 교량 을 파괴 하라 는 명령 을 내렸 다. 그 후에, 그들 은 산에 사린 신경 가스 폭탄을 산에 투하 할 계획 이다. 당신 은 다리 가 폭파 되는 것을 막아야 한다.
지휘 관이 교량 폭파 명령 을 내리 기 전에 조용 히 암살 하고, 그 후에 교량 지지 대에 설치 되어 있는 네 개의 폭탄 을 해체 하라. 일이 완수 되면, 계속 해서 C-130 추락 현장 으로 가라.

OBJECTIVES

- 소음 무기 를 찾아 라
- 지휘 관을 암살 하라
- 네 개의 C4 폭탄 을 해체 하라
- 수송 기 추락 현장 에 도착 하라

우선 교량의 폭파 명령은 지휘관이 내리기 때문에, 녀석부터 암살해야 한다. 그렇다고 해서 당장 총으로 쏴 버리면 다른 적들이 비상을 걸어 버린다. 썩 간단하지만은 않은 상황인데…. 우선, 교량에 매달려 지휘관이 있는 곳을 지나 트럭이 있는 곳까지 가자. 트럭이 있는 곳에 도착하면 교량 위로 올라와 트럭 뒤를 조사하자. 여기에 소음 무기들이 있다. 소음 처리된 스나이퍼 라이플과 가스 그레네이드, 방탄 재킷을 얻을 수 있다. 이제, 조용히 지휘관을 암살할 수 있게 되었다. 소음총으로 지휘관만 먼저 죽이면 바로 앞에 서있는 녀석이 곤란하게 하니, 가스 그레네이드로 둘을 한꺼번에 쓰러뜨려야 한다. 한 발밖에 없으니 조심해서 정확하게 맞춰야 한다.



◀일단은 이렇게 지나가면



◀여기에 소음 무기가 있다

이제 할 일은 교량 지지대에 설치되어 있는 네 개의 C4 플라스틱 폭탄을 해체하는 일. 지지대 아래에도 적이 있으니 들키지 않게 주의하자. 폭탄 앞에 서서 액션 버튼을 누르면 해체해 버린다. 주인공이란 저래야 하는 거군. 폭탄이 있는 곳 사이를 이동하려면 교량 지지대의 구조를 잘 파악해야 한다. 다층 구조인 데다가 막힌 곳이 많아서 이동하는 데도 제법 머리를 써야 할 듯. 참고로, 아래로 뛰어내릴 때, 뛰어내리는 높이가 너무 높으면 매달리지 못하고 강에 빠져 버리니 주의.



▲교량 지지대. 열심히 C4를 찾자

다시 교량 위로 올라가려다 적들의 대화를 들어보면 터널 안에 아군 포로가 잡혀있다는 이야기를 들을 수 있다.

OBJECTIVES

● 아군 포로 를 구출 하라

이제 다리 위의 적들을 일소한 후, 터널 안으로 들어가자. 조금 앞으로 가면 적병 둘이 아군 포로 둘을 괴롭히고 있는 것이 보인다. 이 두 녀석을 없애야 포로를 구할 수 있는 것. 하나씩 없애려 하다가는 큰 일이 난다. 반드시 둘을 한꺼번에 없애야 한다! 그렇다고 그레네이드를 쓸 수는 없는 노릇이고(있지도 않다!)… 방법은 하나, 한 번에 M-16으로 끝내야 하는 것. 잘 보면 한 녀석은 서 있고 나머지는 돌아다니는데, 서 있는 녀석의 머리를 겨누고 있다가 돌아다니는 녀석의 머리가 타겟 안으로 들어가면 방아쇠를 당겨라! 그렇게 두 포로를 구출하고 적들을 쓰러뜨리며 터널 밖으로 나가면 임무 완수!



◀이렇게 동시에 노려라

클리어 후 터널 밖에서 노닥거리던 세 사람은, 그만 아처에게 들켜 또 다시 미사일 세례를 받고 만다. … 힘들게 구해놨더니 죽어 버리냐!

MISSION 5 McKENZIE AIRBASE EXTERIOR 플레이 캐릭터 – 리안 싱

잠깐 보이는 모건의 얼굴. 이번엔 또 뭐가 불만인지, 부하를 쏴버린다. 대체 동료를 뭐라고 생각하는 거냐아! - by 몽키 D. 루피, the Pirate

BRIEFING

당신은 공군 수용소를 탈출하여 사이폰 필터의 효과를 막기 위해 아드레날린 촉진제를 주사했다. 당신은 이제 관제탑으로 들어갈 방법을 찾고, 헬기를 훔쳐내야 한다. 가능하다면 모건과 그 첩보원들을 주시하고, 최대한의 정보를 얻어내라. 공항 직원들은 당신이 수배중인 테러리스트라 생각하고, 당신을 보자마자 공격해올 것이다. 들키는 것을 피하고, 절대 그들을 살해해서는 안된다.

OBJECTIVES

- 소음 무기를 장비하라
- 관제탑 진입을 위해 적을 유인하라
- 고주파 탐지기를 얻어라
- 헬기를 훔쳐내라



▲나무 뒤에 몸을 숨기며 접근

여전히 숨고 도망치는 입장인 리안. 게다가 일전의 미션보다 훨씬 불안해진 것이, 전에는 실내였건만 이번에는 탁 트인 바깥이다. 휴우…, 뭐, 어쨌든 미션은 진행해야지. 우선 바로 앞에서 얼쩡거리는 친구는 전기 충격기로 보낸 후에 길을 따라 앞으로 가자. 좁은 길을 지나 다시 넓은 공간으로 나올 때는 앞에 트럭이 보이는데, 이 트럭 뒤에 소음총이 있다. 이제, 반대편의 길로 들어가자. 상자를 뛰어넘고 적병의 눈을 피해 가는 것이다.



◀여기에 무기가

조금 진행하다 보면 모건 일당의 대화를 듣게 된다. 모건은 비행기로 이 곳을 뜰 생각을 하는 듯. 잠시 후 테레사에게 연락이 와서, 막으라는 지령을 받게 된다.



▲모건 일당의 이야기

OBJECTIVES

- 파일럿을 제거하라
- F-22를 못쓰게 만들어라

우선 오른 쪽의 길로 들어가 스위치로 문을 열고 안으로 달리자. 멋진 모습을 자랑하는 F-22가 있을 것이다. 반대쪽으로 돌아가 우선 파일럿을 쏴버리자. 그리고 동체의 아래로 들어가면 F-22의 구동 회로를 망가뜨릴 수 있다.



▲F-22 망가뜨리기

이제 다시 밖으로. 모건이 갔던 길을 따라가다 보면, 길 한가운데로 트럭이 지나가는 것을 볼 수 있다. 이 트럭을 그냥 보내버리면 미션을 클리어할 수 없다. 여기서 오른 쪽의 길을 따라가야 하는데, 보초가 지키고 있기 때문이다. 트럭이 지나가는 순간에 맞춰 트럭의 옆으로 들어가 같이 따라가자. 이렇게 달리다 보면 정면에서도 보초가 나타나는데, 이 타이밍에 도로 반대편으로 달리면 들키지 않고 갈 수 있다.



◀잽싸게 달려라

조금 더 진행하면 다시 모건 일당의 노닥거림

OBJECTIVES

- 홀맨에게서 정보를 얻어라

을 볼 수 있는데, 아무래도 이 녀석들, F-22가 좌절되자 헬기로 뜨려는 듯하다. 이번엔 헬기인가, 으음… 아무래도, 정보가 더 필요해.

우선 홀맨의 뒤를 쫓자. 인적이 없는 한산한 곳에서 덮치면… 리안 여왕님의 과격한 모습을 볼 수 있다.



◀인적 없는 곳에서 덮쳐라

정보를 얻었다면(대체 무슨 정보냐, 무슨!) 이제 관제탑으로 가야 한다. 관제탑으로 들어가는 길은 서치라이트까지 동원한, 그야말로 철통경비인데… 우선 바로 앞에 있는 친구부터 처리하자. 그리고 서치라이트에 걸리지 않게 외벽을 따라 달리면 트럭이 서 있는 곳까지 갈 수 있다. 여기서는 우선 트럭을 조작, 혼자 달리게 만든다. 조작을 해 놓고 멍하니 있다가는 들켜버리니, 바로 몸을 숨기는 것 잊지 말자. 트럭이 뒤로 달려가면 보초병들이 트럭이 있는 곳으로 몰리는데, 찬스는 지금. 재빨리 관제탑 건물로 뛰어들어가자.

▶서치라이트를 피해 벽에 붙어 달려라



▼트럭에 장난치기



첫 갈림길에서 왼쪽으로 가면 헬리포트, 오른쪽으로 올라가야 관제탑이다. 엘리베이터를 타고 관제탑으로 올라가면, 우선 살금살금 걸어가 지도



▲뒤로 돌아가야 한다



◀탐지기는 여기에

를 보고 있는 녀석부터 없애자. 놈이 쓰러지면 다른 친구가 이상한 낌새를 채고 쓰러진 친구가 있는 쪽으로 가는데, 이 때 엘리베이터를 끼고 돌아가 나머지 하나까지 잡으면 된다. 그 후에는 지도 옆에 있는 고주파 탐지기를 가지고 헬리포트로.

헬리포트에서는 헬기가 이륙하기 전에 탈취해야 하는데, 그렇다고 헬기로 달려가는 우를 범하지 말자. 보초병과 헬기를 타러 움직이는 적 둘을 쓰러뜨리면 되는 것. 이제 리안은 헬기를 훔쳐 타고 로건을 구하러 간다. Go Go Go!



▶헬기로 Go!

MISSION 6 COLORADO TRAIN RIDE 플레이 캐릭터 - 가브리엘 로건

BRIEFING

당신은 서행(西行) 연태평양 화물열차에 몸을 던져 아처의 두 번째 미사일 공격을 피했다. 열차는 C-130이 추락한 지점에서 5마일 떨어진 지점을 통과한다. 당신은 엔진으로 가서 열차가 추락현장에 접근할 때 세울 준비를 해야 한다.
아처는 정부 RET 팀을 배치하기 위해 블랙호크 UH-60을 사용하고 있다. 그는 당신이 살아서 산을 벗어나지 못하게 기차를 파괴할 것이다. 당신을 방해하는 모든 첩보원을 없애버려라.

OBJECTIVES

● 엔진으로 가서 열차를 세워라

▶잔뜩 내려놓는다



가장 단순한 미션 중의 하나. 그저 나타나는 적을 모두 없애면서 앞으로 앞으로 가면 된다. 가끔 방탄 재킷을 입고 나오는 친



◀적외선 전도 있지만, 달라질 것은 없다

구도 있지만… 헤드샷이란 강력한 무기가 있지 않은가? 그저 라이프 관리에만 신경 쓰자. 아, 기차 옆으로 떨어지는 것에도 주의.

한참 진행하다 보면, 어떤 바보가 나와서 글쎄 유조차에 폭탄을 던지는 것이 아니가! 아악, 무슨 짓이야!



▲일을 저지르는 문제의 바보

MISSION 7 COLORADO TRAIN RACE 플레이 캐릭터 - 가브리엘 로건

생각 없는 바보 때문에 죽을 뻔한 로건. 정말이지 주인공이라 그런가 명도 질기다. 죽을 고비를 몇 고비 넘기는 것인가… 그런데, 이번엔 아처 녀석이 전방에 있는 교량을 파괴하는 것이 아닌가!



▲끄아아

BRIEFING

적병의 수류탄 때문에 유조차가 폭발하면서 열차가 둘로 나뉘어졌다. 당신은 몸을 날려 폭발에겨우 휘말리지 않았지만, 이번엔 더 나쁜 소식이다. 아처가 현재 열차 위치에서 10마일 전방에 있는 교량을 날려 버린 것이다. 시간이 없다. 신속히 기관차로 가서 열차가 끝까지에 도착하기 전에 멈춰야 한다.

OBJECTIVES

● 기관차로 가서 열차를 멈춰라



▲제발 떨어지지 말자

사실 이번 미션 역시 미션 6와 크게 다르지 않다. 역시 등장하는 적을 없애면서 앞으로 가면 오케이. 단, 8분이라는 제한시간이 있다는 것을 명심하자. 에… 1마일이 약 1.6km이고, 다리까지는 10마일… 8분이 걸리니까… 열차는 시속 120km로 달리고 있는 셈이군.



◀좁은 곳의 싸움에서 방탄 재킷은 필수

기관차에서 만나는 적 둘은 방탄 재킷을 입고 있으니, 스나이퍼 라이플로 머리를 쏴 주자. 기관차에 도착하면 열차를 세워 보려고 안간힘을 쓰지만, 결국 실패. 다행히 리안 덕에 목숨을 건지게 된다.



▲리안 덕에 살았다

MISSION 8 C-130 WRECK SITE 플레이 캐릭터 – 가브리엘 로건

헬기로 공장 추락 현장으로 날아가는 두 사람. 그러나 이미 추락 현장에는 적들이 도착해 있다. 이런, 제길….

BRIEFING

적이 당신보다 먼저 추락 현장에 도착했고, 아처는 부하들을 풀어 데이터 디스크를 찾기 시작했다. 당신은 그들이 디스크를 찾기 전에 먼저 찾아내야 한다. 다행히, 그들은 당신이 살아있을 거라고 생각하지 못했기 때문에 그들이 있는 곳에 무사히 낙하할 수 있다.
추락하기 전에, 디스크가 담긴 상자는 기체 후미에 숨겨져 있었고, 아직 거기 있을 것으로 추정된다. 그것을 회수하여 남쪽에서 대기중인 리안과 합류하라.

OBJECTIVES

● 비행기 후미에서 데이터 디스크를 찾아라


▲본격적인 전투

이 미션에서는 지도가 표시되지 않는다. 그렇다고 복잡한 구조의 길은 아니니, 방위만 잘 확인하면서 가자. 지표가 되는 것은 파손된 수송기. 처음에 기수 부분에서 진입. 목표는 후미 부분이다. 등장하는 적들을 쓸어주면서 앞으로 진행하자. 동체 부분을 지날 때쯤에는 느닷없이 앞에서 스나이퍼가 등장해 로건의 머리를 노리는데, 다른 적도 다수 등장하기 때문에 피하기가 매우 어렵다. 한발 한발 전진하면서 스나이퍼가 등장하는 자리를 미리 겨누고 있다가 나타나자마자 쏘는 것이 제일 안전하다.


▲이 장소에


▲느닷없이 나타난다

후미에 도착하면 바로 데이터 디스크 상자를 조사하자. 그 순간 들리는 목소리. "이걸 찾나?" 아처다! 디스크는 벌써 아처의 손에 들어간 것이다. 꾸물거릴 시간이 없으니 재빨리 아처를 쫓자. …가 아니라, 시간 제한은 없으니 여유롭게 가자.


▲디스크는 벌써 빼앗긴 것인가!

OBJECTIVES

● 아처에게 빼앗긴 데이터 디스크를 되찾아라

사실 이 미션은 여기서부터가 진짜다. 이제부터의 적들은 기본적으로 헤드샷 만을 노려 오며, 방탄복을 입고 있는 녀석도 다수. 기본적으로, 엄폐물 뒤에 숨어 피킹을 이용해 싸우는 것이 좋다. 그렇게 진행하다가 다시 동체 부분에서는 극히 주의! 왼쪽으로 지나갈 때는 그레네이드 공격을, 오른쪽으로 지나갈 때는 스나이퍼들의 헤드샷을 받게 된다. 어느 쪽이 피하기 쉬울 지는 자신의 능력에 달린 것. 살아남아야 한다!


▲비겁하게 도망치려고!


▲어림없다

이곳까지 빠져나가면, 헬기에 매달려 도망치는 아처가 보인다. 가까이 가서 처리하기에는 너무 멀다. 스나이퍼 라이플을 꺼내라. 아처는 방탄복을 입고 있으니, 한 번에 머리를 맞춰야 한다! 이것으로 아처와의 지긋지긋한 인연도 끝. 디스크 1도 끝. 우하하하!



▲디스크 2를 넣어달랍니다

MISSION 9 PHARCOM EXPO CENTER 플레이 캐릭터 – 가브리엘 로건

BRIEFING

공군기지에서 리안이 얻어온 정보로부터 페이건이 팔콤 전시장의 어딘가에 자신의 식별코드를 담은 디스크를 숨겼다는 것을 알 수 있었다. 모건은 일당을 이끌고 디스크를 찾기 시작했다. 당신은 그의 경호원들을 유인할 C4 폭탄을 설치하고, 그에게서 코드를 받아내야 한다. 필요하다면 건물의 환기 체계를 이용하라.
팔콤 전시장은 페이건이 수도에서 일어난 테러에 연루되어 있다고 판단한 NSA에 의해 봉쇄되었다. 현재 US군은 전시물들을 국가 보관창고로 옮기기 위해 포장하는 중이다. 이 병사들과 마주치는 것을 피하고, 꼭 필요하다면 석궁이나 전기 충격기로 기절시켜라


▲닌자다 닌자

OBJECTIVES

- 모건으로부터 데이터 디스크를 회수하라
- 모건의 경호원들을 유인할 폭발물을 설치하라

이번 미션에서는 기본적으로 환풍구를 엄청나게 돌아다녀야 한다. 가장 먼저 필요한 것은, 에이전시 소속의 적과 US군을 구분할 수 있어야 한다는 것. 첩보원이다 싶은 녀석들이 에이전시, 군복을 입은 친구들이 US군이다. 우선, 미션 스타트 위치에서 바로 앞에 있는 에이전시의 충견들을 처리하고 앞으로 가자. 계단 앞에서 다시 총격전이 벌어지는데, 자신이 있다면 모두 무시하고 달려서 계단을 올라가는 것도 좋다. 계단 위 왼쪽을 보면 환풍구가 있는데, 총으로 쏘면 뚜껑이 깨진다. 액션 버튼으로 매달려 환풍구 안으로 들어가자.


▲저 환풍구가 통로다

환풍구를 지나 다시 길을 따라 움직이다 보면, 왼쪽으로 큰 공간이 있고 가운데 상자가 쌓여 있는 장소가 있다. 상자 위로는 통로가 있는데, 그 위에 적이 하나 있으니 재빨리 쏴서 떨어뜨리자. 근방의 적을 모두 없앤 뒤 상자 위로 올라가 액션 버튼을 누르면 통로로 올라갈 수 있다(더불어


▲저 친구부터 처리한 후

체크포인트, 신난다!). 이 곳에 또 환풍구의 입구가 있으니 들어가자.


▲이 환풍구로

환풍구를 통해 진행하다 보면 오른쪽으로 뚫린 부분에 US 병사 하나가 보인다. 밖으로 나가려면 이 친구를 처리해야 하는데, 총을 쏘면 죽어버리니 석궁을 쏴서 기절시키자. 이봐요 거기의 당신, 화살을 멋지게 머리에 꽂아 놓고 기뻐하지 말아요!


▲총이 아니라 크로스보우다

조금 더 앞으로 나가면 환풍구의 출구가 있다. 바로 앞에는 화살을 맞은 친구가… 헌데, 땅에 내리자마자 US군이 달려온다.

재빨리 앉아서 숨어 있자. 두 아저씨가 와서 쓰러진 친구를 보더니, 지휘관에게 보고한다는 것이 아닌가! 이대로는 들켜버리고 만다. 한 녀석이 보고하러 가면 살금살금 옆으로 올라가 앉아 있는 녀석을 처리하고, 재빨리 보고하러 간 녀석이 연락을 취하기 전에 쓰러뜨리자. 휴, 이것으로 일단 한숨 돌림. 이제 아래쪽으로 내려와 상자 사이의 길로 지나가야 하는데, 이 사이에도 보초가 하나 있으니, 상자 사이로 들어가지 말고 외벽에 붙어 상자를 넘자. 보초의 등이 넓게 보일 것이다. 전기가 빠지직!

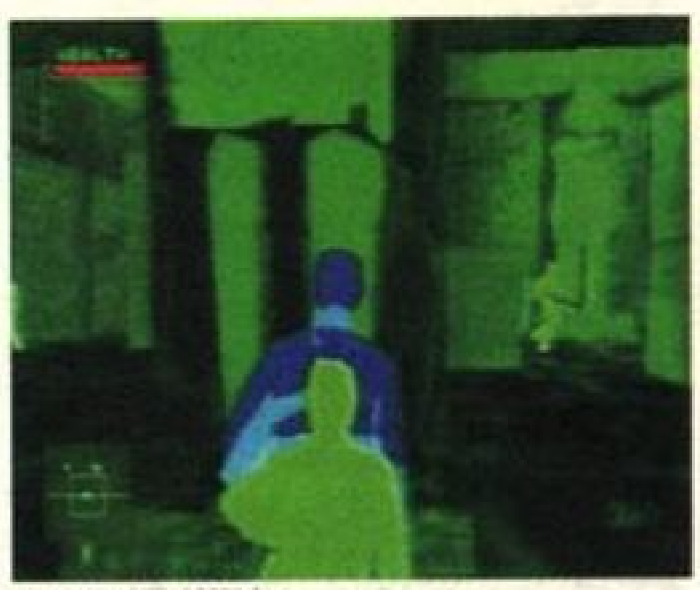

◀여기에 숨어있자

이제 옆의 문으로 들어가면 도색잡지를 보고 히히덕거리는 친구들을 볼 수 있다. 경계가 허술하니, 등을 보이는 틈을 타서 그냥 지나가자(라커 앞에 앉아 있는 친구를 처리하고 라커를 조사하면 용도불명의 아이템 도색잡지를 얻을 수 있다). 밖으로 나가면 상자가 잔뜩 쌓여 있는 곳인데, 우선 상자들 위로 쑥쑥 올라가자. 다음에는 맞은편 보초병의 눈을 피해 붕 건너뛰는 것. 보초병까지 처리한 후 통로 끝에 있는 통풍구로 들어가면 COOL.


◀예에이

중간중간 등장하는 적을 제압하면서 계속 진행하다 보면, 뭔가 유적같이 생긴 것이 눈앞에 보인다. 겉모습에 현혹되지 말고 우선 아래로 내려가 폭탄 설치 위치로 가자(지도를 보면서 따라가면 된다). 죽일 녀석은 죽이고 죽이면 안될 것 같은 녀석은 죽이면 안 된다는 것을 잊으면 안 된다. 폭탄 설치 장소에 US병 하나가 있다는 뜻이다. 사진의 위치에 폭탄을 설치하자. 그리고 한쪽 구석의 상자 위로 나 있는 환풍구로 나가도록.


▲여기에 폭탄을 설치


▲뭐가 이리 어둡나

적들에 주의하며 계속 진행하다 보면, 알 수 없이 어두운 곳으로 나오게 된다. 뭐가 문제인지는 모르지만… 우선 계속 지도를 보면서 마지막 미션 포인트로 가면 스톤헨지가 있다. 이제 미션 클리어는 눈앞. 잠시 얼쩡거리다 보면 입구에서 모건의 부하들이 쏟아져 들어오는데, 이것을 그냥 내버려두면 골치 아프다. 적들이 나타날 타이밍에 그레네이드를 던져두면 간단히 청소가 되니 참고. 이제 스톤헨지 위로 올라가서 마지막 환풍구로 들어가자.

MISSION 10 MORGAN 플레이 캐릭터 - 가브리엘 로건

환풍구를 통해 중국 박물관으로 들어온 로건은 거기서 모건을 발견하고, 미리 설치해 둔 유인용 폭탄을 폭발시켜 모건의 경호원들을 그와 떼어놓는 데 성공한다. 로건은 모건과 대면, 코드를 내놓으라고 하지만 모건은 자신을 죽이면 건물이 날아갈 거라고 협박하는데….

BRIEFING

모건은 데이터 디스크를 되찾고, 현대 고대 중국 박물관 전체에 폭발물을 설치 중이다. 그 폭탄들이 폭발한다면, 건물 전체가 붕괴하고 말 것이다. 당신은 폭탄을 제거할 방법을 찾고, 모건에게서 디스크를 빼앗아야 한다. 그러나, 모건은 자신이 쓰러지면 폭탄이 자동으로 터지게 만든 원격 조종장치를 갖고 있다. 모든 폭탄이 해체되기 전까지는 모건을 죽여서는 안 된다.

미션 시작과 동시에 느닷없이 테레사 등장. 자신이 설치된 폭탄을 해체할 테니 모건을 뒤쫓으라고 한다.



▲든든한 아군 테레사 등장

OBJECTIVES

● 모건이 박물관을 파괴하는 것을 막아라



▲일단 모건을 쫓자



▲문제의 폭탄

일단 모건이 가는 길을 따라 가도록 하자.

그러나 몇 발짝 가기도 전에 적이 나타나 테레사를 노린다. 물론 테레사를 잃으면 미션 실패. 이쯤에서 작전 변경, 테레사와 함께 다니면서 테레사가 폭탄을 해체할 동안 그녀를 지켜내야 한다! 적 중에는 방탄 재킷을 입은 녀석들도 있어서 결코 쉬운 임무는 아니지만… 여기까지도 해 왔는데. 그렇게 몇 개의 폭탄을 해체하는 데 성공한 테레사는, 마지막 폭탄을 해체하면서 이제 자기는 괜찮으니 모건을 찾아서 자신이 폭탄을 해체할 시간을 벌어달라고 한다. 이제 모건에게 가자.

OBJECTIVES

● 모건을 상대하면서 시간을 끌어라

어느 정도 시간을 끌다 보면 테레사에게 폭탄 해체에 성공했다는 연락이 온다. 오케이~

OBJECTIVES

● 모건에게서 데이터 디스크를 빼앗아라

모건은 방탄 재킷을 입고 있으니 스나이퍼 라이플로 머리를 노려 한 방에 보내버리자! 못생긴 모건 안녕~

MISSION 11 MOSCOW CLUB 32 플레이 캐릭터 - 리안 싱

BRIEFING

당신은 페이건의 식별 코드를 이용하여, 당신이 카자흐스탄에서 필요한 데이터 파일을 모두 회수하지 못했다는 것을 발견했다. 그레고로프의 SVR군이 당신이 떠난 후에 나머지를 얻은 것으로 추정된다. 당신은 지금 그레고로프를 만나기 위해, 모스크바 도심지의 유행 댄스클럽, 클럽 32에 와 있다.
당신이 그와 접촉하기 전에, 마라 아라모프가 나타나 공격해 왔다. 그리고 혼란을 틈타 그레고로프는 도망쳐 버렸다. 당신은 그레고로프가 탈출하기 전에 그를 따라가서 나머지 데이터를 돌려주도록 설득해야 한다. 그의 경호원들은 아라모프와 결탁 중인 것으로 보이며, 죽여도 상관없지만 러시아 시민군에게는 절대 손대면 안 된다.

이제부터 한동안은 러시아에서의 미션이다. 러시아 구경 신난다~



▲그레고로프는 춤을 잘 춘다

OBJECTIVES

● 그레고로프를 추적하라

미션은 상당히 불리한 위치에서 시작된다. 적이 쏟아져 들어와 그레네이드를 던지며 공격하는데, 피하기가 여간 힘들지 않다. 이제껏 단련된 솜씨를 유감없이 발휘할 때다.

▶스테이지 점령



무사히 스테이지를 벗어나 복도와 계단을 따라 적을 베며, 아니 쏘며 내려가자. 벽이라는 엄폐물이 있는 한 리안은 무적이다. 한참을 내려가다 보면 길이 막히는데.



▲피킹하는 녀석, 귀찮다

바로 옆에 자판기가 있으니 안심. 이후에도 진행은 굉장히 단조롭다. 심심하기까지….


◀이곳이다


▲한 번에 없애지 않으면

로비에 도착하면 클럽이 러시아 시민군에게 포위 당한 것을 볼 수 있다. 완전히 시민군에게 제압 당해서, 리안도 꼼짝할 수 없는 상황이다.

이 때 구원의 손길, 테레사의 연락. 백업해줄 테니 빨리 움직이라는 것이다. 과연, 어디선가 연막탄이 날아오는 것이 아닌가! 재빨리 반대편의 카운터로 이동하자. 카운터에 있는 스위치를 작동하면 뒤쪽의 비밀 문이 열린다.


▲이 스위치를 작동시키면


▶비밀통로가

비밀문을 따라 내려가는 길도 이전과 다를 바 없는 진행이다. 한참 경호원들을 상대하다 보면 시민군 둘이 바리케이드를 치고 리안에게 항복을 권고하는데, 항복하는 방법 따위는 없다. 맞은편의 화장실로 뛰어 들어가라. 화장실 구석의 변기 뒤에는 경호원 하나가 숨어 있으니, 그레네이드 하나를 까서 통쾌하게 처리하자. 이 녀석까지 없애고 로건에게 연락하면 미션 클리어. 열린 창문으로 나가자.


▲구석에 적이 숨어 있다

MISSION 12 MOSCOW STREETS 플레이 캐릭터 - 리안 싱

BRIEFING

그레고로프는 시민군, 경호원, 당신을 피해 모스크바 거리로 도망쳐 버렸다. 당신은 그가 탈출하기 전에 붙잡아야 한다. 그가 죽어버리면 소용없으니, 그에게 접근해 전기 충격기로 기절시켜야 할 것이다.
주의 : 로건과 테레사 역시 교전중이라 당신을 도와줄 수 없으니, 이번에는 보조 없이 임무를 수행해야 할 것이다.

OBJECTIVES

● 그레고로프를 추적하라

줄기차게 도망치는 그레고로프. 어쨌든 따라가야 하니…. 모퉁이를 돌면 시민군과 에이전시의 졸개가 교전중인 것을 볼 수 있다. 하지만 결국 그레네이드 한 발에 허무하게도 깨지고 마는데… 다음은 리안이 당할 차례! 어느 쪽이 빠른가의 승부다. 왼쪽 건물 옥상에서 폭탄을 투척하는 녀석을 신속히 제거해야 한다. 머리를 노려라! 다음은 앞에서 달려오는 녀석들. 모두 없애며 건물 사이를 빠져나가자.

반대편에 도착해서도 높은 곳에서 공격해 오는 적들이 있다. 전화박스 뒤에 숨어서 싸우자. 두 녀석을 떨어뜨린 다음 앞으로 진행하면, 러시아 시민군이 리안에게 덤벼오는 것이 아닌가! 이 녀석들을 죽일 수는 없는 노릇이고… 일단 도망치자.

BRIEFING

● 최루탄을 얻어라

우선 다시 반대쪽으로 가자. 패트롤카 옆에서 시민군과 적병이 총격전을 벌이고 있는데, 이 틈을 타서 패트롤카에 있는 최루탄을 들고 빠져나오자. 이제 귀찮은 시민군들을 처리할 수 있다. 녀석들에게 최루탄을 발사해 기절시키고 계속 그레고로프를 쫓아가자.


▲최루탄 발사!

골목으로 도망간 녀석을 쫓아가면, 계단 위에서 공격한다. 총알을 피하면서 조금씩 앞으로 가면… 이번엔 뒤에서 차가 달려오는 것이 아닌가. 재빨리 옆으로 피하지 않으면 꼼짝없이 당하게 된다. 차는 그대로 벽을 들이받고… 리안은 그 차를 밟고 그레고로프를 쫓아야 한다(차 위로 올라갈 때는 불이 붙지 않게 조심해야 한다). 건물 위로 달리다 사진의 위치에서는 반대편의 적을 반드시 쓰러뜨려야 하므로 기억해 두자.


▶간발의 차이로 회피


▼저 녀석부터 쏘아 떨어뜨려야 한다

다시 거리로 내려오면 이번엔 차 두 대가 나란히 달려온다. 피할 길이 없다고? No! 바로 위에 매달릴 수 있는 기둥이 있다. 액션버튼(△!)으로 간단히 회피. Yeah! 그리고 큰 길로 나가면… 이번엔 무차별 폭탄 테러! 폭탄을 보고 피한다는 것은 불가능하다. 무조건 앞으로 달려라! 참고


▲봤나? 봤어?

로, 오른쪽으로 붙어서 달리는 것이 가장 당할 확률이 적다.


▲목숨을 내놓고 달려라

그대로 달려가다 보면 차도 양쪽으로 그레고로프와 대면하게 되는데, 이 녀석은 정교하게 헤드샷을 노린다. 도열하여 주차되어 있는 자동차들을 엄폐물로 삼아 조금씩 접근해야 한다. 어느 정도 다가서면 그레고로프는 포기했는지, 공원


▲너만이 친구다

안으로 뛰어들어가 버린다. 따라가야 하는데! 하는 성급한 마음으로 달리다가는 맹렬한 속도로 달리는 자동차에 치이게 된다. 찻길을 건널 때는 좌우를 잘 살피고 걸어야 사고가 나지 않는 법.


▲이렇게 무대뽀라면 교통사고가 난다

MISSION 13 VOLKOV PARK 플레이 캐릭터 - 리안 싱

BRIEFING

그레고로프는 거리를 벗어나 볼코프 공원으로 들어 갔다. 그는 안개와 어둠을 이용해 당신을 따돌릴 생각이지만, 그를 계속 추적하라. 그가 도망쳐 버리면, 사이폰 필터를 고칠 기회가 없어져 버린다.

OBJECTIVES

● 그레고로프를 추적하라

이번 미션은, 스테이지 구성 자체는 간단하지만 안개와 어둠으로 시계가 매우 좋지 않다. 지도와 방위를 항상 확인하지 않으면 길을 잃게 될 수도 있다. 아무래도 어둡다 보니, 적에게서 얻을 수 있는 나이트비전 라이플이 큰 효과를 발휘한다. 너무 낭비하지 말고 적시에 사용하도록. 이번 미션만 클리어하면 어둠 속에서의 전투 능력이 한층 성장하게 될 것이다. 지독한 어둠 속이므로, 실수로 그레고로프를 쏘지 않게 각별히 신경 써야 한다.


▲가장 의지하게 되는 나이트비전 라이플

앞으로 한참 진행하다가 등장하는 다리. 이 곳까지 왔다면 미션은 절반 정도 진행한 셈. 여기가 가장 어렵다는 뜻이다. 난데없이 여러 명의 적들이 몰려오는데, 실력이 여간이 아니다. 정공으로 상대하기 어려우면 적이 등장할 타이밍에 그레네이드를 깔아 두는 방법도 좋다. 여하튼 이 곳만 지나면 미션은 클리어.



▲타이밍 맞춰 그레네이드를

MISSION 14 GREGOROV 플레이 캐릭터 - 리안 싱

이 그레고로프 녀석이 이제는 "숨지 말고 나와라!"라고 외치며 정면으로 덤벼온다. 누가 할 소리를 하는 거야!

BRIEFING

그레고로프는 도망치는 것을 그만두고 돌아서 당신과 싸우려고 한다. 당신은 그를 전기 충격기로 기절시켜 생포해야 하지만, 그는 총을 들고 있고 당신을 쏘려 하므로 매우 주의하라. 당신은 우위를 점하기 위해 미끼를 쓸 필요가 있다.

OBJECTIVES

● 그레고로프를 생포하라

죽일 수 없으니 전기 충격기로 지져줘야 할 텐데, 이 녀석이 굉장히 예민해서 어떤 방법으로 접근해도 금방 낌새를 채고 만다. 그렇다고 정면으로 달려가서 지지자니 대번에 헤드 샷을 당할 테고… 색다른 접근법을 찾던 도중 생각난 것은 미션 13에서 그레고로프가 보여준 테크닉, 가로등 깨기. 굉장히 어두운 공원이기 때문에 가로등만 없으면 불빛이 들어올 곳이 없을 터. 주위의 가로등을 하나씩 겨냥해서 깨뜨리면… 과연, 생각대로 어둠의 날이 도래! 이렇게 된다면야 적외선 장비가 있는 리안이 압도적으로 유리하지. 여유로이 접근해서 지져주자. 이로서 장장 4개 미션에 걸친 추적극도 끝이다.


◀가로등을 깨서


▼암흑 상황을 만들자

MISSION 15 ALJIR PRISON BREAK-IN 플레이 캐릭터 - 리안 싱

BRIEFING

당신이 그레고로프라 생각했던 사람은 사실 패이건의 실종된 데이터 파일을 찾으려는 가짜임이 밝혀졌다. 진짜 그레고로프는 대부분 여성 정치범을 수용하는 시베리아의 고립된 강제노역소, 알지르 형무소에 수감되어 있다. 그레고로프만이 마지막 데이터 파일의 위치를 알고 있다. 그레고로프는 오늘밤 한시간 이내에 처형될 예정이다. 당신은 형무소로 침투하여, 처형이 시작되기 전에 형무소의 전기를 끊고, 그레고로프와 함께 탈출해야 한다. 주의 : 알지르 형무소의 수감자 대부분은 정치범이다. 가능하다면 도와주되, 목표는 임무 완수에 있음을 잊지 마라.

OBJECTIVES

- 형무소의 전원을 끊어라
- 그레고로프를 구출하라

시작하는 지점 앞에는 간수 하나가 돌아다니고 있는데, 뒤쪽에서 여간수가 부르자 그 쪽으로 걸어간다. 오케이! 라고 생각하면 큰 오산. 두 사람이 만나면 끝도 없이 노닥거리기 시작하는데, 이렇게 되면 지나갈 기회가 없어져 버린다. 두 사람이 만나기 전에 사내녀석을 재빨리 석궁으로 쏴야 한다. 성공하면 남자를 애타게 찾던 여편네는 어디론가 사라져 간다. 무아지경 신난다!



▲복도 끝까지 가기 전에 쏴야 한다

길 끝의 ㅁ자 형태로 순환하는 부분에서는 수감자 하나를 괴롭히고 있는 여간수를 볼 수 있는데, 매우 새디스틱하다. 보기 싫으니 혼내줘야겠다.

OBJECTIVES

- 수감자를 구하라

우선 반대쪽 길로 돌아가 그 쪽에 있는 친구부터 눕히자. 물론 총 사용은 금물. 다시 돌아와 앞쪽의 간수를 처리하면 여간수가 낌새를 채고 살피러 오는데, 기회는 이때. 재빨리 반대쪽으로 돌아가 여간수를 보우건으로 쓰러뜨리자. 여간수가 바닥에 널브러진 남자를 보면 비상이 걸리면서 미션 실패. 신속하게 움직여라.



▲이 녀석은 전기로 지져도



◀저 여자는 활을 쏴야 한다

이제 다시 길을 찾아 진행하다 보면 감옥이 늘어선 통로가 나온다. 이 곳의 간수들의 눈도 잘 피해 진행해야 한다. 출구 쪽에는 아예 간수 둘이 길을 막고 채팅하고 있는데, 난간이 없는 것을 이용해서 매달려 지나가면 GREAT. 밖으로 나와 복도 끝으로 가면 또 다시 수감자를 괴롭히는 악당들을 볼 수 있다



▲매달려서 통과

OBJECTIVES

- 수감자를 구하라



▲지나간 후에 내려가자

이번에는 둘 뿐이니, 간단히 남자부터 처리하고 여자를 손봐주면 된다. 여전히 감사하다는 인사는 들을 수 없지만, 스스로 만족하도록.

다시 돌아가는 길에서 왼쪽으로 돌아가면, 엘리베이터를 타고 올라오는 사나이가 둘 있다. 벽에 붙어서 기다리면 그냥 지나쳐 버리니, 그냥 무시하고 엘리베이터를 타자. 아래로 내려가 조금 앞으로 진행하면 감시카메라가 있는 곳에 도착한다. 지금은 창살문이 닫혀 있지만 곧 안쪽에서 한 사람이 문을 열고 나오니 그 틈에 들어가면 된다. 편하게 한답시고 나오는 친구를 전기 충격기로 지져버리면, 이 친구가 쓰러지는 모습이 카메라에 잡혀 들켜 버리게 된다. 안쪽으로 들어가면 우선 카메라 관리 아가씨를 처리하라.



▲이 친구는 손대면 안 된다

여기서 카메라를 보면, 그레고로프가 형장으로 끌려가는 모습이 보인다. 제길, 시간이 없다! 이제부터는 그야말로 신속히 움직여야 한다. 전력 제어실에 도착하면 서둘러 한쪽 벽에 있는 스위치를 내려 처형을 막자.



▲Switch off!



▲일단 처형은 연기

MISSION 16 ALJIR PRISON ESCAPE 플레이 캐릭터 – 리안 싱

BRIEFING

전기를 끊는 것은 처형을 막는 데는 성공했지만, 예기치 못한 사태가 발생했다. 형무소의 전원이 예비전원으로 전환되기 전에 몇몇 감옥의 방어체계가 끊어진 것이다. 결과적으로 큰 난리가 나게 되었다.
그레고르프를 데리고 탈출하라. 계획은 동쪽 외벽 꼭대기로 올라가 강으로 뛰어드는 것이다. 강바닥에는 준비된 공기통이 있을 것이다. 만일 무장한 수감자와 마주치게 되더라도 죽이지 말라. 반드시 기절시키도록.

OBJECTIVES

- 그레고르프를 찾아라
- 탈출 지점에 도착하라


▲피킹에 의한 헤드샷이 기본

어찌어찌 처형은 막았지만… 리안의 존재를 눈치챈 관리자들이 병사들을 전력실 쪽으로 돌려 버렸다. 탈출하는 동안 꽤나 많은 적을 상대해야 하니, 최대한 라이프의 손실을 막자. 역시 엄폐물 뒤에서 피킹을 이용해 헤드샷을 노리는 방법이 가장 추천할 만하다. 통로와 계단을 따라 내려가다 보면 붉은 문 앞에 도착. 문을 열면 잠깐 옥외로 나가게 되는데, 나가자마자 반대편 건물 옥상의 스나이퍼들이 머리를 겨누고 있다! 재빨리 반대편 건물에 밀착해서 헤드샷을 피하자. 이번엔 계단인데, 계단에 한 발짝만 디디면 문이 열리면서 적들이 튀어나온다. 문이 열리기 전에 미리 사람 키쯤 되는 곳을 겨누고 있으면, 간단히 헤드샷으로 모두 없앨 수 있다.


▲미리 노리고 있자


▲어페서들 죽어 있나

이제 안으로 들어가면 시체들이 널려있는 것을 보게 되는데… 아무래도 탈옥수들에게 당한 듯. 순간 뛰어 들어오는 사람들. 꼼짝없이 학살의 주인공으로 찍히고 만다. 아니라고 부인해 봐야, 이제까지 죽인 사람이 많으니(앞으로 죽일 사람도 많다) 그게 그거. 마저 없애자. 이 곳만 지나면 그레고르프를 만나게 된다.


◀나이스 타이밍

이제 그레고르프를 데리고 탈출. 오랜 감금으로 당장은 싸울 수 없는 그레고르프를 보호하면서 움직여야 하니 두 배로 어렵지만, 힘내자. 열심히 쏘면서 달리다 보면 또 붉은 문이 있는 장소에 도착. 문을 열고 나서면, 탈출을 기도하던 수감자들이 학살당하는 장면이 눈에 들어온다. 뭔지는 모르지만, 진심으로 상당히 화가 나는 장면이다. 어쨌든, 한 발짝 내딛으면 이제 리안에게도 총구가 돌려진다. "스나이퍼다, 물러나!"라는 그레고르프의 경고. 우선 재빨리 다시 방안으로 뛰어들어가자. 그리고, 돌파 방법을 생각하는 두 사람.

그래서 나온 방법은 연막탄을 던지고 뛰자는 것. 그렇게 두 사람은 스나이퍼들의 저격망을 무사히 벗어난다.


▶연막탄을 던지고 Run!


▲이 녀석을 쏘자

도중에 멈춘 그레고르프는 문의 전자 잠금장치까지 멀지 않으니 총으로 쏘라고 한다. 뭐, 쏘자. 과연 문이 열려 준다. 여기서 잠깐, 바로 문으로 뛰어나갈 것이 아니라, 앞으로 계속 가 보자. 불이 붙은 채 다가오는 친구를 처리하고(그냥 두면 불이 옮겨 붙어 리안이 죽게 된다) 앞으로 가면, 최루탄을 갖고 있는 남정네가 있다. 재빨리 공격해서 최루탄을 빼앗자. 단 한 발뿐이지만, 반드시 필요한 녀석이다. 이것까지 얻었다면, 이제 열린 문으로 나가자. 조금 앞으로 가면, 광분한 수감자들이 총을 난사해 온다. 딱히 설득할 수도 없고, 임무 조건에 수감자를 살해하지 않는다는 것이 있었으니 실탄을 쏠 수도 없는 노릇이고… 그렇다면 방법은?

OBJECTIVES

- 적대적인 수감자들을 쓰러뜨려라


▲최루탄의 위력

그렇다, 이제 방금 얻었던 최루탄을 쏠 타이밍. 한 사람만 조준해서 맞추면 모두 다 쓰러지니 한 발로도 충분하다. 휴, 이걸로 또 한 고비 넘겼나. 그럼 또 진행이다, 진행. 조금 앞으로 가면 방탄복을 입은 아저씨들이 대거 우정출연, 리안에게 학살당하는 엑스트라 역을 열연한다. 박수 한 번 쳐주자. 그리고 여기서 또 주의. 그대로 가버리면 그레고르프가 당하고 만다. 아저씨들과의 연기가 끝났으면 최우선으로 그레고르프에게 돌아가 그를 데리고 가야 한다. 이제까지는 거치적거리기만 하던 그


▲그레고르프도 큰 도움이 된다


▲서치라이트와 보초병을 피해 조심조심

레고로프지만, 지금부터는 제법 도움이 된다. 이 앞에서 등장하는 적들은 그레고로프가 상당히 쓸어주니, 굉장히 마음 편한 것.

수용소 건물 밖으로 나오면, 이제는 외벽으로 올라가야 한다. 벽으로 올라가기 전에 서치라이트의 불빛을 피해 접근해야 한다. 기억해야 할 것은, 그레고로프가 리안의 뒤를 따라오기 때문에, 그레고로프도 들키지 않게 움직여야 한다는 것이다. 앞쪽의 보초병들은 목이 굳은 것인지, 옆으로 지나가도 알지 못하니 부담 없이 지나치자. 무사히 외벽 진입에 성공했다면, 엘리베이터를 타고 위로 올라가자. 여기서도 경비병의 눈을 피해 움직여야 한다. 우선, 가장 가까운 곳에 있는 친구에게 전기 충격기를 튀기자. 들킬 확률이 높으니 조심. 다음에는 서치라이트를 맡은 친구. 여기까지 하면 그레고로프도 서치라이트까지 따라온다. 그리고 조심조심 탈출 포인트로 가려고 하는데… 하필 아래 있는 녀석에게 걸리고 만다. 쏟아지는 총알세례… 다른 방법은 없다. 무조건 달려라. 이쪽에서는 헤드 샷도 나오지 않기 때문에, 특별히 떨거나 긴장할 필요는 없다. 끝에 도착하면, 강으로 뛰어내려 무사히 탈출에 성공한다. 하지만 좋지 않은 몸 상태에 심히 무리한 리안은 결국 쓰러지고 마는데….


▶걸렸다, 튀어!


▲끝내 쓰러지는 리안

MISSION 17 AGENCY BIO-LAB 플레이 캐릭터 - 가브리엘 로건

얻어낸 마지막 데이터 디스크로 스티븐스와 교섭할 여지를 마련한 로건 일행. 그리고 스티븐스와 직접 만나 백신과 디스크를 교환하기로 했는데… 무슨 생각인지, 단신으로 스티븐스를 만나러 간 로건은 그만 납치 당하고 만다.


▲뭔가 당하는 로건

BREIFING

페이 건의 데이터 파일로 에이전시와 교섭할 여지를 얻은 당신은, 파일과 리안의 백신을 교환한다는 교섭에 승낙한다. 그러나 이것은 스티븐스의 함정. 당신은 뉴욕의 슬럼가 지하 100미터 지점의 에이전시 생체 연구소에 잡혀 있게되었다. 스티븐스의 기만은 당신 계획의 하나였다. 그렇게 해야 당신이 백신을 합성할수 있는 고레벨의 방어 체계에 액세스할 수 있기 때문이다. 당신은 낮은 세큐리티 레벨의 배지를 달고, 연구원으로 변장하고 있다. 이것으로 돌아다니는 데는 도움이 되겠지만, 주의하라. 다른 연구원이나 감시 카메라에 접근하면 금방 들킬 것이다.

OBJECTIVES

- 방어 시스템 체계를 파악하라
- 장비를 회수하라
- 셀 모뎀을 설치하라
- 백신을 합성하라


▶일단 A3블럭


▲조심조심

깨어난 곳은 에이전시의 생체 연구소. 이곳의 지리는 제법 복잡한데, 당장은 지도를 볼 수 없으니 매우 답답하다. 아마도 몇 시간은 헤매게 될 듯. 처음에 대략의


▶엄폐물을 최대한 이용하라


▲이번엔 A1


▲이제 지도를 볼 수 있다

진행 경로를 말해두자면, 우선 시작하자마자 오른쪽의 A3구역으로 들어가자. 갈림길에서는 다시 오른쪽. 문을 하나 지나면 경비원과 연구원의 모습이 보이는데, 물론 경비원의 뒤를 지날 때는 살금살금 걷도록. 오르막길을 지나 나오는 갈림길에서는 다시 오른쪽이다. 이때 경비원을 매우 주의. 여기서부터는 상자가 잔뜩 쌓여있는 길을 지나야 하는데, 경비원도 상당히 많다. 상자 뒤에 숨고 숨어 들키지 않게 잘 지나가자. 한 바퀴를 빙 돌아 오른쪽으로 나 있는 문이 보이면 재빨리 통과. 통로를 지나 좌우 갈림길에서 오른쪽으로 조금 가다가 보이는 문으로 들어가자. 이 방 안에는 연구소 전체의 구조를 파악할 수 있는 컴퓨터가 있다. 나이스!

이제 들어온 반대쪽의 문으로 나가자. 길을 따라 움직이다 보면 오른쪽에 문이 있지만, 일단은 조금 더 앞으로 가면 멀뚱히 서 있는 보초 근처에 정체불명의 물건이 놓여 있다. 조사해 보면… 나이프를 얻었다. 예이! 이제 방금 지나친 문으로 들어가면 의문의 가스 세례를 받은 후 다른 문으로 나갈 수 있다. 밖에는 주인공에게 등을 돌리고 서 있는 경비원. 뒤로 살금살금 다가가 목을 따주자. 이곳 갈림길에서 오른 쪽으로 가

사무실 안으로 들어가면 엘리베이터 컨트롤러가 있다. 다음 미션에서 오게 될 곳이니 기억해 두자. 한쪽 끝의 라커에는 전투 장비가 있으니 반듯필 챙기도록. 이제 드디어 무장을 하게 된 것이다. 아, 얌전히 앉아 있는 것처럼 보이는 연구원들은 그냥 두고 가면 소동을 일으키니, 잔인하게 보여도 모두 처리하자.


▶이런 곳에 나이프가


▲정말 몰라?


◀이곳에서 전투 장비를 얻자

이제 다시 밖으로. 맞은편의 넓은 공간으로 나가면 테레사로부터 연락이 온다. 계단을 내려가면 잡혀 있는 동료 라메리즈를 만나게 된다. 그 친구에게는 챈스가 이 연구소의 어딘가에 잡혀 있다는 이야기를 듣게 되는데…


▲갇혀 있는 라메리즈



우선은 다시 계단을 올라, 북쪽의 문으로 나가자. 정면에 보이는 감시카메라는 스크램블러로 무력화할 수 있다. 세 갈래의 길 중 좌우의 길은 아직 열려 있지 않으니, 일단 북쪽의 길을 통해 처음 스타트 포인트로 돌아간다.


▲카메라 스크램블

이번엔 처음과 반대 방향, 즉 처음에 왼쪽, 다음 갈림길에서 오른쪽으로 가 보자. 정면의 문을 열면 감시카메라와 경비원들의 모습이 눈에 들어온다. 경비원들은 소음총으로 처리하고, 감시카메라는 오른쪽 벽에 붙어서 움직이면 들키지 않는다. 이 길 끝에 환풍구가 있으니, 재빨리 달려가 환풍구 안으로 뛰어들자. 환풍구를 통해 이동하면 연구원 거슨의 연구실. 로건은 멋지게도 이 친구에게 자기 말을 안 들으면 죽이겠다고 협박하여 통신실의 문을 열도록 한다. 주인공은 협박을 잘 해야 하는 거군.


▶저 환풍구를 통해 가자


▲실컷 부려먹었다

이 친구의 뒤를 따라 가면 통신실. 도중에 만나는 연구원들은 모두 죽여라. 뿐만 아니라, 연구실에 도착하면 거슨도 처리하는 것이 안전하다. 이제 가운데의 콘솔로 가서 여유롭게 데이터를 전송하자. …라고 생각하는 순간 적들이 밀려들어온다. 하지만, 이제 장비는 충분히 갖춘 상황, 무엇이 두렵겠는가.


▲여기서 데이터 전송


▶다음 목표는 이곳


◀이 스위치로 안쪽의 녀석도 처리

여기도 깨끗해지면, 라메리즈가 갇혀 있던 곳으로 돌아가자. 여기서 동쪽의 문을 열고 길을 따라 가면 챈스가 갇혀 있는 곳에 도착하게 된다. 우선 연구원들을 모두 깨끗이 처리해야 하는데, 밖에 있는 녀석들은 문제없지만 방탄유리 안에 있는 녀석이 문제. 뭐, 이 녀석도 유리 앞에 있는 스위치를 돌려주면 가스가 뿜어지면서 죽어버린다. 이제 오래간만에 챈스와 재회. 하지만 이 친구에게는 뭐 하나 도움 받지 못하고 그저 탈출시킬 뿐. 이제 반대쪽의 문으로 나가자.


▲저 문으로 나가야 한다


▶또 무슨 생체실험을 하고 있나

이곳에서는 또 무엇인가 생체실험을 진행중인 엘자 박사 일당을 볼 수 있다. 박사가 나가면 남은 연구원을 처치하고 재빨리 박사의 뒤를 쫓자. 세큐리티 레벨의 문제인지, 박사가 들어간 방의 문은 열리지 않는다. 그렇다면? 역시, B3라고 표시된 통로에 환풍구가 있다. 오케이, 들어가자. 안쪽의 연구실에서도 연구원을 처리하고 엘자를 찾아가면, 미션 클리어. 겨우 무사히 백신을 얻었나 했더니… 그만 엘자를 놓쳐 버리고 말았다! 이것으로 연구소 전체에 비상이 걸리게 되는데….


▲저 환풍구를 통해 들어가자

MISSION 18 AGENCY BIO-LAB ESCAPE 플레이 캐릭터 - 가브리엘 로건

BRIEFING

당신은 리안의 백신을 얻었지만, 연구소 전체에 비상이 걸려 버렸다. 당신은 생체 합성 연구소에 갇혀 있고, 이제 도움이 되지 않는 변장은 벗어 버렸다. 이제 당신에게 목표는 하나 뿐이다. 탈출하라. 거리까지 나가서 헬기로 대기하고 있는 테러사와 합류하라.
스티븐스는 비상방어군을 투입했다. 이 친구들은 강력한 내충격 장갑을 사용하고 있어서, 머리 꼭부터 발끝까지 완전히 보호된다. 죽일 방법이 없다면, 만나자마자 도망쳐라.

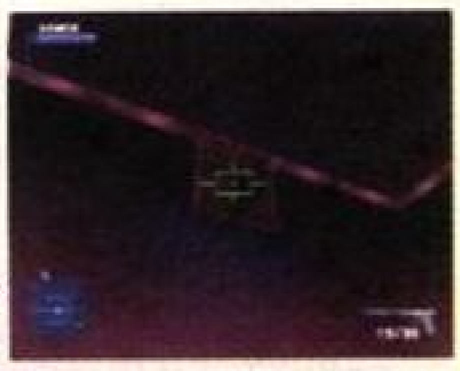
OBJECITVES

● 연구소에서 탈출하라



▲풀아머는 이렇게 처리해야 한다

처음 시작부터 풀아머의 병사가 공격해 온다. 이쪽의 공격은 무엇 하나 먹히지 않으니… 일단 한 발짝 물러서서 정면의 테이블 위에 있는 시험관을 쏘자. 대폭발을 일으키며 풀아머씨가 날아가는 것을 볼 수 있다(가까이 있으면 로건도 날아간다). 이제 창에서 안쪽을 공격하는 녀석에게 당하기 전에 밖으로 나가자. 복도로 나가려 하면, 밖에서 풀아머의 병사들이 지키고 있다. 이대로 나가면 당하고 마니, 환풍구를 이용하자(들어온 환풍구 반대쪽에 또 하나의 환풍구가 있다). 이 것을 타면 밖의 복도로 나갈 수 있다. 우선 지도를 보고 스타팅 포인트를 찾아가자. 고향에 돌아온 듯 편한 마음으로 숨 한 번 크게 쉰 뒤… 한쪽 벽에 있는 환풍구를 통해 이동하자.



▶저 환풍구다



▲…누구시더라?

환풍구를 벗어나 나온 방에는 걸듀스의 검게 탄 시체가 있는데, 대체 무슨 일을 당한 것일까. 이것저것 생각할 시간이 없다. 다시 다른 환풍구를 통해 탈출이다. 또 하나의 방을 거쳐 환풍구… 그야말로 환풍구로 점철된 미션. 이제 A1 블럭으로 나오게 된다. 여기서 왼쪽은 막혀 있으니, 처음에 방어 시스템에 액세스했던 방으로 뛰어들어가자. 그리고 반대편 문으로 나가는 것. 통로 북쪽에 환풍구가 있으니 신속히 움직여 총 맞기 전에 환풍구 안으로 사라져야 한다. 환풍구 안에서는 아찔한 번지점프도 경험하고… 다시 밖으로 나온 곳은, 라메리즈가 잡혀 있던 감방. 동료는 이미 살해당한 상태다. 수용실 바로 앞에는 M-79 그레네이드 건이 있다. 이것이 풀아머의 병사를 쓰러뜨릴 수 있는 유일한 무기. 탄환 수가 적으니 남발은 절대 금물이다.



▲아슬아슬 번지점프



▲풀아머 킬러 M-79

여기저기서 노려 오는 헤드샷을 피해 계단을 올라가, 미션 17에서 엘리베이터 컨트롤을 발견했던 방으로 들어가자. 정면에 있는 엘리베이터로 탈출해야 하지만, 작동하지 않기 때문. 허나, 엘리베이터 컨트롤에 손을 댄다고 해서 엘리베이터가 움직여 주는 것도 아니고, 무려 손으로 문을 열고 탈출해야 한다. …어쨌든 미션은 클리어했으니… 그걸로 됐다.



▲이 것을 조작해야 엘리베이터 통로를 이용할 수 있다

MISSION 19 NEW YORK SLUMS 플레이 캐릭터 - 가브리엘 로건

BRIEFING

당신은 거리로 나왔다. 테러사는 당신의 현재 위치에서 반 마일 떨어진 주차장 옥상에 헬기와 함께 대기하고 있다. 헬기가 있는 곳으로 가서 탈출하라.
당신과 에이전시의 총격전에 대한 보고를 받은 N.Y.P.D.는 다수의 S.W.A.T. 팀들을 그 지역으로 투입했다. 이 친구들은 당신이 수도를 공격했던 지명수배 테러리스트라고 생각하기 때문에, 당신을 보자마자 공격할 것이다. 가급적 마주치지 않도록 하고, 필요하다면 도와 줘라.

겨우 지상으로 탈출한 로건 앞에 다가설 적은 에이전시 이외에도 S.W.A.T.가 추가되었다. 사실상 위험해진 것은 없지만… 여하튼, 주의하자.

OBJECTIVES

● 헬기에 있는 테러사와 합류하라

미션이 시작되면 일단 길을 따라 남쪽으로 돌아 반대편 거리로 이동하자. 서쪽의 건물들을 살펴보면 문에 자물쇠가 채워져 있는 PAWN SHOP이라는 건물이 있는데, 자물쇠는 총을 쏘면



▲이 문의 자물쇠를 총으로

깨진다. 문을 열고 건물 안으로 들어가자. 안의 적들을 모두 처리하고 길을 따라 밖으로 나가면, 이번엔 적의 그레네이드 공격에 주의하면서 맞은편의 건물 위로 올라가야 한다. 건물 위에서도 에이전시의 충견들과 교전… 옥상으로 올라가면, 올라온 반대편의 거리로 내려갈 수 있다. 이 때, 낙하 위치를 잘 잡아 차양 위로 떨어져야 한다. 그렇지 않으면 그냥 추락사가 되어 버린다. 조준 모드로 시점을 전환하여 정확한 낙하 위치를 잡자.


▲옥상에서의 총격전


▲낙하 시에는 각별이 주의

OBJECTIVES

● 스나이퍼 두 명을 제거하라

아래의 거리로 내려오면 S.W.A.T.팀의 전투 모습을 볼 수 있는데… 뭔가 처량하다. 뭐, 신경 쓰지 말고 남쪽의 골목으로 가자. 골목 안으로 들어서면 테레사에게 연락이 오는데, 내용인 즉 서쪽의 건물에 스나이퍼들이 도사리고 있어 이대로는 위험하다는 것이다.


▲건물 지하의 입구



▲ 스프링클러 컨트롤


▲스프링클러 작동!

그렇다면 일단 골목 밖으로 나와 왼쪽의 건물 지하로 내려가자. 불타고 있는 건물인지라, 불이 붙지 않게 주의하며 움직여야 한다. 길을 따라 올라가면 진형 루트가 불길로 막혀 있는데, 아래 뚫린 구멍으로 뛰어내리면 스프링클러를 작동해서 불을 끌 수 있다. 다시 돌아 올라와 새로 열린 길로 들어가자. 안쪽의 불타고 있는 방에는 스나이퍼가 하나 있는데, 이 녀석은 잘 유인하면 손 한 번 못쓰고 불길에 휩싸여 죽어버린다. 이익 봤으니, 진행하자. 길 끝의 방 천장에는 위층으로 통하는 구멍이 있다. 쓰러진 테이블을 밟고 구멍을 통해 위층으로 올라가자. 이 층의 방에도 스나이퍼가 하나 있다. 두 번째 녀석까지 처리했다면, 열린 창문을 통해 밖으로 나가자.



▲문제의 스나이퍼


▲허리를 숙여라

다시 아까의 골목으로 들어가, 한쪽의 개구멍으로 허리를 숙이고 지나가자. 이 곳을 지나면 테레사가 S.W.A.T. 팀원 하나가 곤경에 처해 있다는 소식을 전해준다.

OBJECTIVES

● 곤경에 처한 S.W.A.T.를 구출하라


▲곤란해하는 아가씨

건물 하나를 넘어가 보면… 과연, S.W.A.T. 팀의 아가씨 하나가 스나이퍼들 사이에서 쩔쩔매고 있다. 풍부한 경험을 바탕으로 스나이퍼들을 처리해 주면, 은혜도 모르고 로건을 범죄자 취급하는 것이 아닌가. 시간이 없다고 판단한 로건은 설득할 생각도 하지 않고 그냥 스나이퍼들을 소탕하러 달려 버린다. 역시, 이것이 주인공.

OBJECTIVES

● 스나이퍼들을 완전히 소탕하라

건물 안에서라면 스나이퍼 소탕은 간단. 계단을 올라가 보이는 적마다 모두 없애면 되는 일이다. 원거리전이 아니니 조준에 부담을 느낄 필요도 없고, 여러 군데서 헤드샷의 위기를 느낄 필요도 없다.


▲가엾게도…

마지막 적까지 해치우고 아래로 내려가면… 스티븐스가 S.W.A.T. 아가씨를 인질로 잡고 있는 것이 아닌가. 로건은 총을 버리고 항복하지만, 스티븐스는 인질을 죽여버리고 로건까지 쏘려 한다!

MISSION 20 NEW YORK SEWER 플레이 캐릭터 - 가브리엘 로건

BRIEFING

테레사는 당신이 있던 건물 지하에 설치했던 C4 폭탄들을 폭파함으로써 스티븐스로부터 당신을 구했다. 바닥이 무너지면서, 당신도 아래로 떨어져 건물 아래로 흐르는 하수구로 내려왔다.
당신은 하수구를 따라 헬기가 있는 곳으로 돌아가야 한다. 테레사를 따라가면서 그녀를 지켜라.

이번엔 지저분한 하수도에서의 미션. 실제 미션으로는 마지막인 만큼(최후의 미션은 보스전이다), 상당한 난이도를 보이는 스테이지이다. 지도도 없는 데다가, 적이 끝없이 몰려오니… 말이 되는가!

OBJECTIVES

- 스티븐스를 없애라
- 테레사와 함께 헬리콥터로 탈출하라

우선 처음에는 테레사를 따라가자. 자신의 몸을 지키는 것은 물론이고, 테레사를 엄호하는 것도 잊어서는 안 된다. 물론, 테레사가 로건을 도와주는 경우도 꽤 있을 것이다. 특정 포인트에 도착하면, 테레사는 하수도의 수위가 너무 높아 더 이상 진행할 수 없다고 한다. 그렇다면 수위를 낮춰야 할 텐데.

OBJECTIVES

- 하수도의 컨트롤 스위치를 찾아라

일단 동쪽으로 가보자. 길을 따라 한참 진행하다 보면, 스위치가 있는 방이 나올 것이다. 한번 언급한 바 있지만, 이번 미션에서는 적의 수가 한정된 것이 아니라 끝없이 나오기 때문에, 길을 막고 있는 적 이외의 녀석들을 상대하면서 공연히 시간을 끌 필요는 없다. 최단시간에 클리어하는 것이 여러모로 유리할 것. 최대한 전투를 줄이자.


▲이것이 수위 조절장치


▲새로 생긴 길로 내려가자

하수도 조절 스위치를 조작한 후 테레사가 있던 곳으로 돌아가 보면, 테레사는 이미 새로 열린 길을 따라 먼저 가버린 듯하다. 재빨리 따라가야 한다. 이쪽도 새 길을 따라 진행하면, 천장의 파이프를 타고 건너야 하는 곳이 있다. 이 곳을 건널 때는 적의 공격에 그야말로 무방비 상태. 파이프에 오르기 전에 주위에 있는 적은 일단 모두 없애고 건너는 것이 좋다(파이프 근처의 방탄 재킷을 잊지 말자). 물론 파이프에 매달린 상태에서도 공격은 가능하지만, 크게 자유롭지 못하다. 어느 정도 건너가면 테레사가 나와서 도와주니, 이 때는 건너는 데만 신경 쓰자.

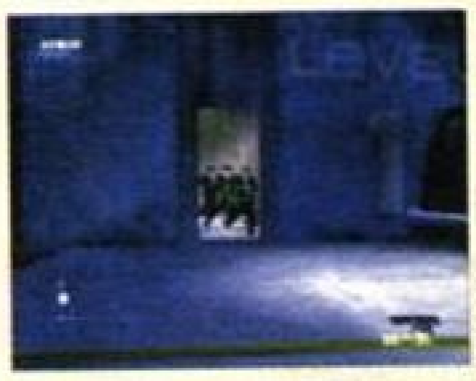

▲테레사, 도와줘!

이 곳을 지나 계단을 오르면, 드디어 하수도를 벗어나 건물로 진입하게 된다. 주차장에는 스티븐스와 부하들의 모습을 볼 수 있다. 로건을 보자 재빨리 흩어지는 그들. 마치 싸울 듯하더니, 스티븐스는 도망쳐 버리고, 테레사도 스티븐스를 따라 올라간다. 이 층의 적들을 전멸시켜도 좋지만, 특별히 탄창이 빈 것이 아니라면 로건도 적


▲이런 상황은 충분히 절망적

들을 무시하고 테레사를 따라 위로 올라가자. 오르막을 올라간 직후에는 매우 주의. 맹렬한 속도로 달려드는 차가 있으니, 사력을 다해 앞으로 달려야 한다. 이곳의 코너를 돌아가면 테레사의 모습이 보이는데, 느닷없이 뒤에서 나타나 테레사의 머리를 노리는 녀석이 있다. 순식간에 나타나 순식간에 테레사에게 헤드샷을 날리니 막아내기 여간 힘든 게 아닌데, 어쨌든 이쪽에서 먼저 죽여야 한다. 힘내자.


▲어느 쪽이 빠를 것인가


◀확실히 노려야 한다

이제 다시 스티븐스의 뒤를 쫓아야 하는데, 그 부하들이 잔뜩 벽 뒤에 숨어 있다. 테레사의 아이디어로, 연막탄을 던져 끌어낸 뒤에 로건이 클리어하기로 하는데, 튀어나오는 놈들이 모두 M-79 유탄 발사기를 들고 있다. 제대로 키 높이를 겨누고 나오는 족족 헤드샷을 긁어주지 않으면 되려 이쪽이 당할 수도 있음을 명심하자. 이 녀석들을 처리하고 안으로 들어가면, 테레사와 홀


▲토끼몰이에 당한 스티븐스


▲결국 최후를 맞는다

어져 스티븐스를 찾기로 한다. 계단을 따라 올라가면서 위층의 주차장에 있는 적까지 모두 없애면 테레사가 스티븐스를 몰고 올라온다. 있는 힘껏 도망치는 스티븐스이지만, 테레사와 로건의 포위에 이내 붙잡히고 만다. 마치 자기는 죽지 않을 것처럼 말하지만… 테레사는 로건이 죽이지 않으면 자기가 죽이겠다고 말한다. 뭐, 결국 죽는 거야, 너는.

스티븐스를 처리하고 헬기가 있는 곳으로 올라가면, 누군가 헬기를 훔치려 하고 있다. 테레사는 막으려 하지만, 되려 당하고 마는데… 그 상대는 바로 챈스다. 로건에게 무슨 감정이 있는 것인지… 두 사람은 살벌한 분위기 속에서 대치하고, 이제 마지막 싸움이 시작될 것이다.



▶팽팽한 긴장감

MISSION 21 FINALE 플레이 캐릭터 - 가브리엘 로건

BRIEFING

테레사는 죽었다… 에이전시의 비밀 첩보원이었던 챈스에게 살해당한 것이다. 그는 그레네이드조차 뚫을 수 없는 케블라 내충격장갑을 입고 있다. 그러나 이제 당신에게는 단 하나의 목표가 있을 뿐이다. 챈스를 쓰러뜨려라.

챈스의 풀아머에는 어떤 공격도 통하지 않는다는 것을 알게 된 로건은 일단 건물 안쪽으로 피하지만, 바로 챈스가 따라 들어온다.

OBJECTIVES

● 챈스를 쓰러뜨려라



▲시작하자마자 오른쪽으로 달려라

챈스의 장갑 앞에는 그야말로 어떤 공격도 소용없다. 그레네이드도, M-79도 통하지 않는다. 물론 나이프도 마찬가지. 그렇다면 어떤 방법을?

우선 살아야 하니, 액션이 시작하자마자 바로 오른쪽의 출구로 굴러 나가자(뛰어도 상관은 없지만, 가급적 라이프를 아껴야 한다). 뒤는 신경 쓰지 말고 곧바로 헬기로 달려가야 한다. 헬기에는 UAS-12가 있다. 이 녀석은 강력한 총이기는 하지만, 역시 풀아머 앞에서는 무력. 그저 조금씩 밀어낼 뿐이다. 바로 챈스에게 덤빌 생각은 하지 말고, 우선 헬기의 후미 아래로 굴러 반대편으로 넘어가자. 여기서 R1버튼으로 타겟을 챈스에게 고정



▲이곳에 UAS-12가 있다



▲이 아래로 굴러

하고 기다리면, 챈스도 똑같이 굴러서 따라온다. 이제 오케이. UAS-12를 장비하고 챈스를 쏘자. 한 발 쏘면 한 발짝, 또 한 발에 한 발짝. 이렇게 서너 번만 밀어내면, 챈스는 헬기 후미의 프로펠러로 몰아넣을 수 있다.



▲조준했으면 쏴라!



▶이것이 유일한 승리수단… 좀 잔인한가



▲이제 모든 것은 끝났다

마치며

연출, 스토리, 사운드, 사실성 모두 영화 같은 게임이다. 이 정도라면, 영화 같은 게임의 대명사로 불리던 메탈기어 솔리드의 아성을 깰 수 있을 만하다.

게다가 높은 난이도는 게임을 시종일관 팽팽한 긴장감 속에서 즐길 수 있게 해 준다. 그러나 이 부분 때문에 사이폰 필터 2는 '짧은 시간에 클리어하려고 해서는 안되는 게임'이 되어 버렸다. 잦은 게임오버에 의한 무한반복은 플레이어에게 굉장한 스트레스로 다가올 테고, 플레이 시간 내내 긴장하고 있어야 하므로 장시간 플레이는 정신 건강에 악영향을 줄 것이 분명하다. 현재 필자의 정신상태가 그것을 증명하고 있다. 최소한 간간이라도 기분전환을 하는 것이 좋을 것이다.

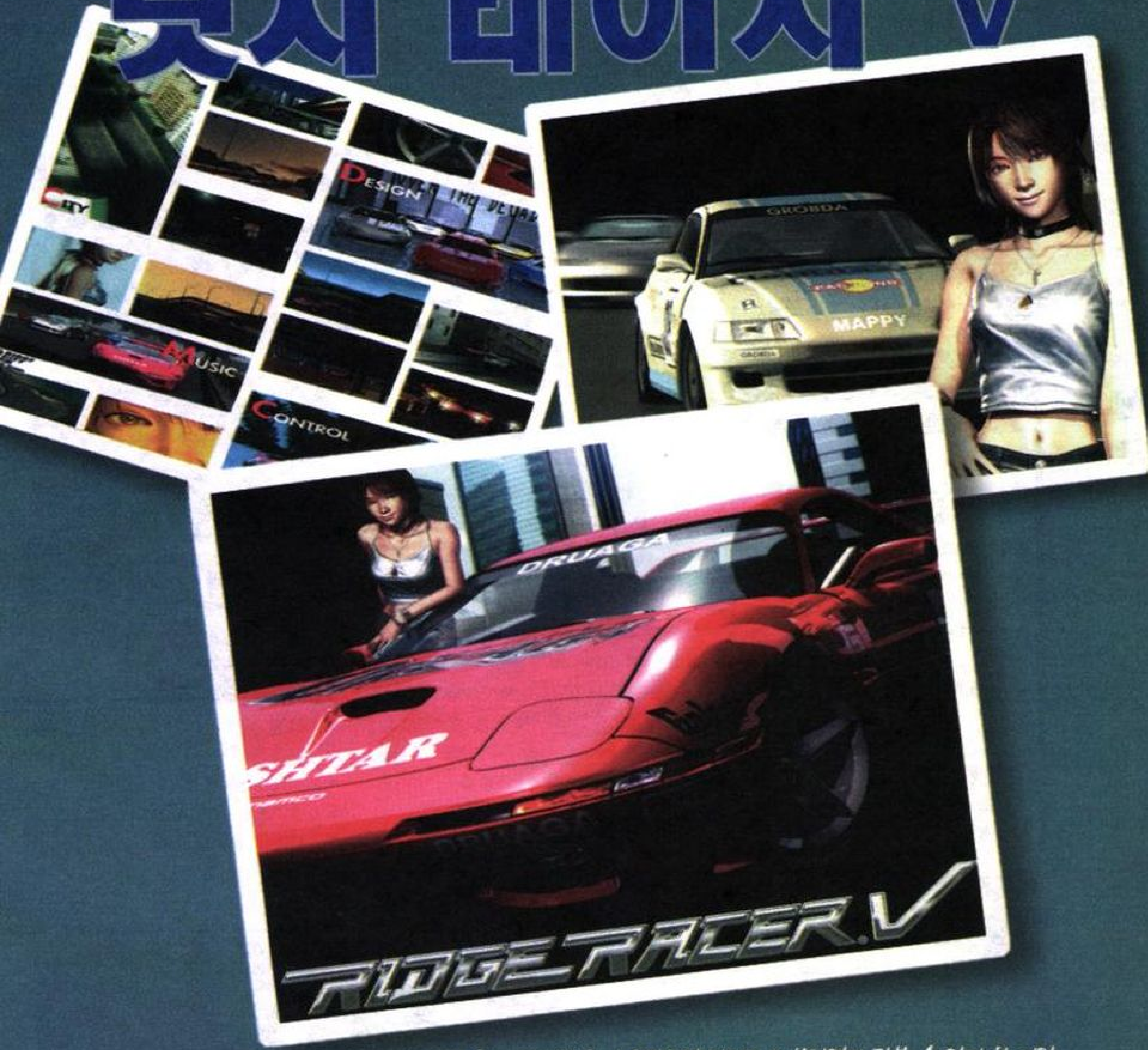
마지막으로, 정말 매력적인 게임이라 있는 힘을 모두 쏟아 부어 철저한 공략으로 완성하고 싶었지만, 지면도 없는 데다가 결정적으로 시간이 지나치게 촉박하였다. 최소한 납득할 만한 스토리 공략 정도는 하고 싶었는데, 클리어 가이드에 그치게 되어 독자들께 죄송할 따름이다.

●장르:레이싱 ●제작사:남코 ●발매일:3월 4일 ●발매가:6,800엔
●대응 컨트롤러: 듀얼쇼크, 듀얼쇼크2, 네지콘, 조그콘 ●필요 메모리 카드: 420KB이상

PLAYSTATION 2

WELCOME TO THE RIDGE CITY

릿지 레이서 V



그래픽	★★★★★
조작감	★★★★★
사운드	★★★★★
몰입도	★★★★★
정신혼미도	★★★★★

'드리프트 컨트롤의 상쾌함'을 새우깡처럼 남녀노소 부담없이 맛볼 수 있게 한 게임 「릿지 레이서」. 이러한 새로운 감각으로 1994년 업소용으로 센세이션을 일으키며 등장한 이래, 수많은 팬들을 사로잡은 남코 레이싱 게임의 최고봉 릿지 레이서 시리즈의 최신작이, 새로운 하드웨어 'PlayStation2'로 등장했다. 이번에는 플랫폼이 새로운 하드인 만큼 모든 스펙이 상상할 수 없을 정도로 높아지고, 유례를 찾을 수 없는 경이로운 퀄리티를 실현하였다. 차체의 질감, 배경의 존재감, 달리는 상쾌함을 극한으로 추구한 차의 움직임 등…. 초대 릿지 레이서가 세상에 처음 등장했을 때 이상의 충격과 감동을 여러분에 줄 것을 약속한다.

공략 ··· 김상근

릿지 레이서 시리즈

릿지 레이서는 가벼운 게임이다?

PS를 뒤늦게 구입한 분들이 게임을 처음 접해보는 사람에게 「그랜트리스모」와 비교하면서 자주 해주는 말입니다. 과연 이 릿지 시리즈의 변화는 가벼운 것일까요. 개인적으로 생각한다면 요즘 레이싱 게임의 흐름은 리얼 드라이빙으로 치닫고있다고 생각합니다. 그리고 이 릿지 시리즈는 시류에 휩쓸리지 않는 독보적인 게임성을 가진 게임이라고 생각합니다. 쌍벽을 이루던 「데이토나 USA」마저 발매되지 않는 지금, 릿지 레이서는 한가지 게임성을 테크놀로지의 발전에 따라, 레이브 음악의 흐름에 따라, 어떻게 나타낼 수 있는지를 잘 보여주는 살아있는 예라고 할 수 있습니다. 또한 시리즈에 따라 다양하게 시도되는 메뉴의 구성도 눈여겨볼 만합니다. 그러면, 말만 하지 않고 직접 시리즈에 대해 소개하겠습니다.

RIDGE RACER



■형식 번호 - SLPS 00001

카피 문구

궁극의 레이싱 게임 플레이스테이션에 등장.
이 격렬한 주행의 흥분을 당신의 손에….
유려한 사운드, 아름다운 풍경. 바로 그 「릿지 레이서」의 슈퍼 리얼한 화면을 플레이 스테이션에 충실히 재현!!
당신주변의 거리를 풀 스피드로 달리는 상쾌한 드라이브.
이것이 새로운 시대의 도래를 알리는 궁극의 레이싱 게임이다.

그의 기억

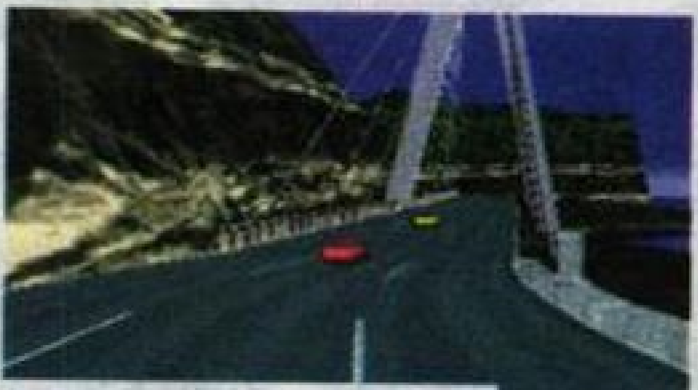
동시발매 소프트였다. 컬러풀한 차량들이 나와서 시원시원한 코스를 미끄러지며 달렸다. 아니, 이러한 문제보다 집에서 3D레이싱을 할 수 있었다. 3DO로 발매되었던 어떤 3D게임도 이러한 상쾌함을 주지 못했다. SFC의 「와일드 트랙스」의 아기자기함과는 다른, 본격적으로 달려나간다는 느낌이 강했다. 게다가 당시이기에 가능한, 천천히 제작사 쪽에서 퍼뜨리는 비기들을 맛보며 이 게임은 영원할 것만 같았다. 타이틀 화면의 깃발 폴리곤 돌리기에서부터, 시작한 방향으로 역주하여 100Km/h로 충돌하면 미러모드가 발동하고, 13번의 데빌 카(그 때는 '바퀴벌레 카'라는 귀여운 별명이 있었다)를 백미러도 없이 가로막으며 달리는 긴장감은 이것이 차세대 기종의 3D 레이싱임을 실감하게 했다. 또한 해변과 산기슭으로 이루어진 시티 하나를 구성하고, 그 코스를 분기에 따라 달리는 것은 이때부터 시작되어 릿지 레이서 시리즈의 전통이 되었다. 이 때 버그로 알려진 무음 드리프트, 일명 가속 드리프트를 사용하는 맛이 게이머들을 경악하게 했다. 드리프트 후에 굉음과 함께 RPM이 치솟으며 30Km/h의 속도가 더해지는 그 상쾌함이 릿지의 매력이었다. 로딩에 등장하는 「갤러그」로 차를 모으게 하는 것은 플레이어를 열광케 했다. RRR까지 통용되는 비기로, 최초의 CD로딩이 끝난 후 원하는 음악 씨디(뽕짝, 메들리)를 넣으면 게임 중에 아무런 문제없이 들을 수 있었다.



▲비기! 반투명 타이틀

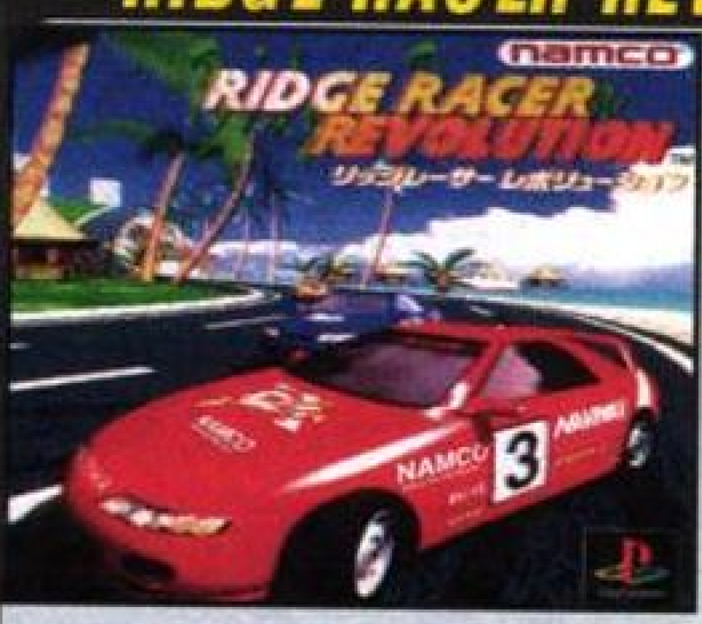


▲레이싱 아가씨는 2D다




◀▲릿지5의 써니 비치와 비교해보자

RIDGE RACER REVOLUTION



■형식 번호 - SLPS 00150

카피 문구

통신대전의 탑재, 그리고 모델체인지.
백열(白熱)의 통신대전!
오리지널 코스의 채용
다종 다수의 연출!
백미러를 보며 추격 차량을 확인.
통신대전을 위한 특별코스 추가
게임 모드의 충실함!



▲로딩 화면



▲프로토 타입 레이코?

그의 기억

남코의 릿지 레이서에 대한 열의를 느낄 수 있는 게임이다. 전년도 12월 3일에 이어 95년 12월 3일에도 릿지 레이서의 신작을 내 놓은 것이다. 또한 이 게임의 의미는 오리지널 가정용이라는 것에도 있다. 업소용으로 「레이브 레이서」, 「릿지 2」 등의 후속작을 만든 남코이지만, 이식

RAGE RACER



■형식 번호 - SLPS 00600

카피 문구

선택받은 자만이, 이 상쾌함을 느낄 수 있는 것이다.
격렬한 업다운, 날카로운 뱅크 코너
패싱 포인트를 스치며 시프트 워크를 구사한다.
근접전의 긴박감.
손에 땀을 쥐게하는 데드히트.
테크닉을 연마하여 더욱더 타오르는 차량을 손에 넣어라.
서로 공명하는 엔진들의 한치의 양보도 없는 본격적인 박력.

그의 기억

릿지가 변했다. 오프닝 CG 무비가 있으리라고는 생각도 하지 못했다. 그 시절의 시류는 이런 것이었지만, 오프닝 무비의 센스는 지금 봐도 놀라울 정도다. 특히 나가세 레이코의 프로필을 발매 3달 전부터 공개하여 주목을 끌고, 게임마저 외전격으로 혁신하여 뒤통수를 친 제작진의 실험 정신에 손을 들어주고 싶다. 일단, 화면의 색감은 회색 계통의 색을 많이 써서 영국의 도심지 같은 느낌을 주었다. 차량의 디자인도 다분히 유럽 스타일의 것들이 많았다는 것은, 이때부터 유럽으로 PS시장이 확대되고 있었다는 것과도 관계가 있지 않을까. 또한, 레이지부터는 메이커의 개념이 들어가고, 게임의 진행도 그랑프리 형식으로 바뀌어서 돈을 벌어 차량을 업그레이드하게 되었다. 차량과 간판에 자신이 직접 그림을 넣을 수 있다는 것도 빼놓을 수 없는 장점.



▲아아 레이코다





▲오프닝



◀게임 화면

AT만을 사용하던 게이머는, 일정 그레이드 이상에서 MT만을 지원해 좌절하기도 했다. 고저차가 심한 고갯길에서의 시프트 업다운의 묘미를 잘 살렸으며, 드리프트의 각도 날카롭게 되어 좀 더 순간적으로 코너를 파고드는 느낌이 강했다. 고개를 올라가 폭포를 보고, 내려오는 숲길을 잊을 수 없다. 또한 레이코의 상큼한 윙크도.



▲CG와



▲여전히 2D아가씨



▲페인트 기능이 있었다

을 하기보다는 가정용으로 게임 모드를 확실하게 하여 또 다른 릿지의 세계를 만든 것이다. 첫 번째 트랙부터 해변가를 달리며 가벼운 점프와 함께 나오는 헤어핀은 릿지란 이런 게임이라는 것을 알게 해준다. 또한, 데빌에 이어 엔젤과 같은 극한의 그림력을 자랑하는 숨겨진 머신이 등장하였고, 통신대전이 되었다는 것은 업소용의 폴 포지션에 이어, 레이싱 게임에 있어서 링크 게임의 선두로 남고자 하는 남코의 의지를 엿보게 한다. 이것은 사담이지만(여지껏 쓴 것도 사담이다, 사실), 통신대전인 만의 특권으로 나가세 레이코의 프로토 타입(?)으로 추정되는 실사풍의 아가씨를 한 명 만날 수 있다. 이 그림을 보기 위해 국내에 있지도 않았던 대전 케이블을 일본 여행과 겸해서 사왔다면 믿겠는가. 하지만 지금 보면 좌절의 그림이다.



▲레이싱 걸이 빠지지 않는다



▲PS2에서 실행하여 하늘이 조금 페진다



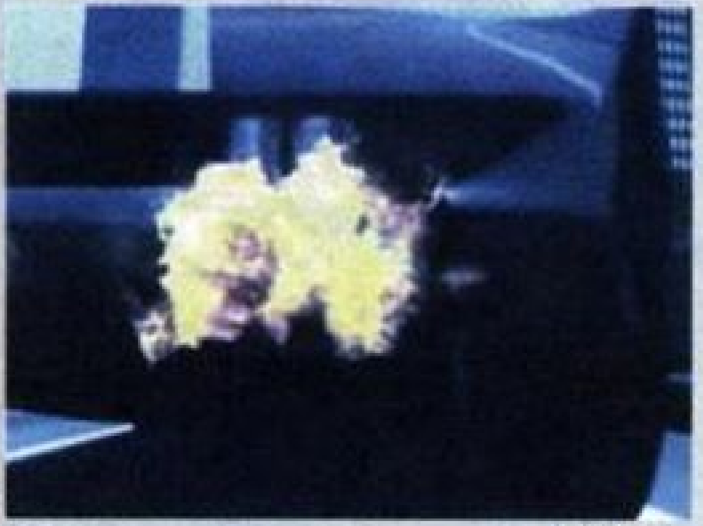
▲시원한 바다

RIDGE RACER TYPE 4



■형식 번호 - SLPS 45354~5

카피 문구



▲파이어!



◀RV에 나올법한 코스

영화의 한 장면을 그대로 박아 넣은듯 한 미려한 풍경 속을질주하는 차량들.
공개 이후, 이런 아름다운 화면이 정말로 가정용 게임기에서 구현되느냐는 문의가 속출할 정도로 미려한 풍경.
인공적인 각본으로 연출된 세계는 한층 더 현실감 있는 가상공간을탄생시켰다.
당신은 드라이버로서, 영화의 한 장면을 연기하는 듯한 현장감을 맛본다.
하이 스피드 컨트롤에서 오는 상쾌함을 맛보기 위해, 승자는 언제나 골인을 노린다.

분할 화면으로 2인 동시 대전이 가능하다!
그랑프리에서 얻고, 차고에서 갈고 닦은 당신만의 오리지널 차량으로 뜨거운 VS 배틀모드!
당신은 어디까지 클해질 수 있을것인가!?

그의 기억

이 게임이 나오는 덕에 중요한 테스트를 하나 걸렀던 기억이 있다. 그만큼 이 게임의 임팩트는 강했다. 게임 전반에 나오는 테일 램프의 잔상과도 같은 효과와 너무나도 세련된 메뉴 인터페이스가 그만 할말을 잃게 하였다. 이 메뉴를 보고 플래시에 관심을 두기 시작했다면…. 당연히 믿으리라 생각한다. 무엇보다도 저 카피 문구들에서 느껴지지만, R4의 게임 화면은 마치 사진작가가 심혈을 기울여 찍은 사진 한 장 한 장과도 같다. 어디를 봐도 배경의 구성에서는 현실감이 넘친다. 또한, 마치 사운드 노벨을 즐기는 듯 하게 입단하는 팀에 따라 주인공에게 주어지는 스토리가 바뀌며, 레이싱 결과에 따른 분기는 정말로 가정용 게임다운 안정감을 주었다. 코스의 디자인도 완벽에 가까워, 어디 하나 버릴 코너가 없다고 해도 과언이 아니다. 순간적인 판단으로 드리프트와 그립의 라인을 정하는 과정에서 오는 긴장감이 훌륭하다. 게임 전반에 흐르는 레이브와 펑크를 접목한 트랜스 음악은 소울과 어우러져 완성된 R4라는 앨범과도 같았다. 마지막에 말하지만, 본인이 가장 마음에 들었던 것은 나가세 레이코와 블루 솔발로우, 그리고 아웃 오브 블루가 나오는 R4의 세계를 잘 표현한 오프닝. 그 콘티를 보면, 분명 레이지 레이서 2의 콘티라고 되어있지만, R4로 타이틀을 바꾸는 과정에서 무언가 제작진의 각오가 있었으리라 생각된다. 그랜트리스모 덕분에 발매연기를 하여 더욱 노력을 가하지 않았던가 싶다. 그랑프리를 마치고 나오는 에필로그는 더욱더 자신이 게임 속의 드라이버가 된 듯한 느낌을 준다. 소속팀의 특성에 따라 게임 난이도가 바뀌는 시스템도 신선했다.



▲영화 속같이 아름다운 풍경



▲세상에서 가장 예쁜 레이코





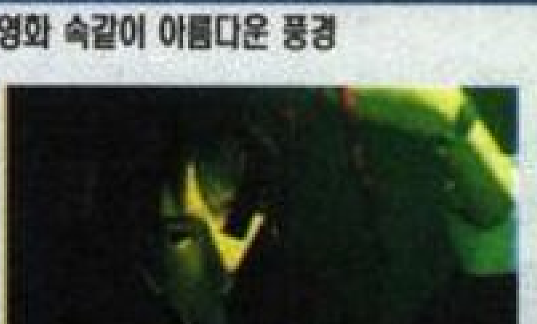
◀▲게임은 이런 느낌



▲어드벤처 게임의 인터페이스와 같다







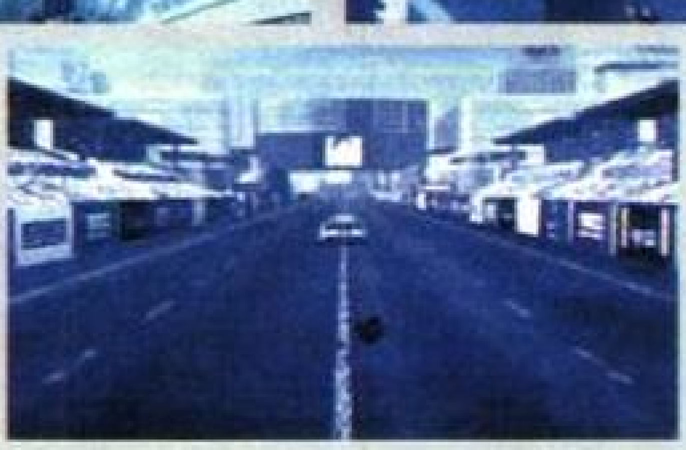




한 편의 영화와 같다

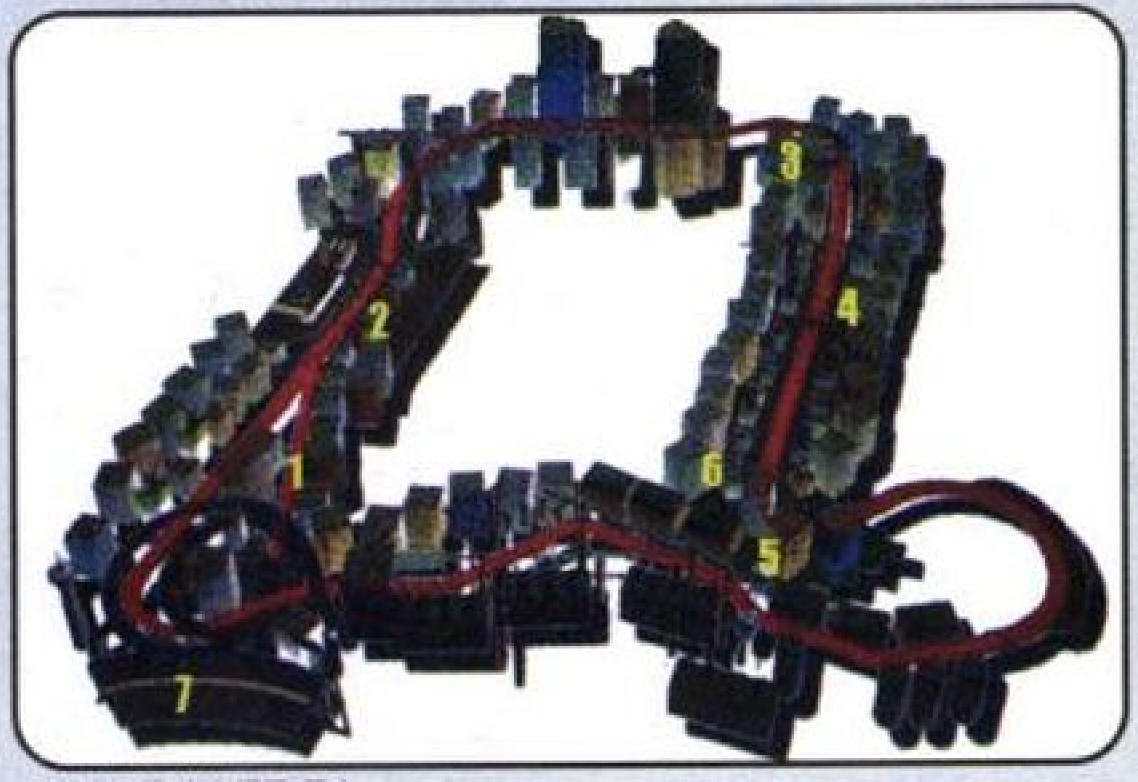






기타 파생작

한번에 모았지만, 떨거지가 아니다. 우선 업소용 릿지 레이서의 정식 후속작인 릿지 레이서 2가 있다. 이것은 통체가 데이토나 DX버전처럼 거대하며, 리어뷰가 있어야 할 곳에 스피커가 2조 달려있는 것이 특징이다. 게임은 릿지5의 베이 사이드라인처럼 고가도로를 오르내리는 것으로 유명하다.



▲레이브 레이서 중급 코스

그리고 릿지 레이서 시리즈를 변형한 95년 작, 레이브 레이서가 있다. 무려 실시간 풀 폴리곤 레이싱 걸이 릿지사상 처음으로 등장한 게임이라고 볼 수 있다(왜 이런 것에 관심을 가지는지는 아무도 모른다). 디럭스버전은 세가가 페라리 챌린지에서 시도한 3분할 화면을 일찍이 5년 전에 사용하여, 운전석에서 앞을 보는 화면뿐만 아니라, 별도의 스크린 2개로 좌우를 볼 수 있었다. 덕분에 머리를 들이미는 상대를 막아서는 맛이 있었다. 국내에서는 본적이 없으나, 당시 물 건너 나라에서는 줄서서 플레이를 즐겼다. 또한, 장점 중 하나는 레이지 레이서와 마찬가지로 아나운스해 주는 분의 목소리가 쿨한 여성이라는 점이다. 아주 쿨하다고 할까.


▲최초의 실시간 폴리곤 레이싱 걸. 후카미 아이의 오프닝 컷과 비교하며 눈물을 흘리자

마지막으로, 정체불명의 릿지 레이서가 하나 더 있으니 이것은 릿지 레이서 SD버전. 가정용에서 비기로 선택할 수 있던 릿지카 SD버전이 나와서 릿지의 코스를 달리는 게임으로, 통체도 작게 생겼으며 조작감도 유사하다. 간혹 국내에도 보이는 물건이다.

아, 마지막이 아니었다. 릿지 레이서 하이스팩 버전을 빼놓을 뻔했다. 이 게임은 R4에 보너스 디스크로 들어있는 SLPS 45355에 수록된 작품으로, 남코측의 카피 문구를 보자면 다음과 같다.

'남코의 최신기술을 적용하여 예전의 명작 릿지 레이서가 부활했다!! 매초 60프레임으로 재현되는 리얼한 조작감이 당신의 눈과 손을 사로잡는다.'

대충 뜻은 통하게 써 보았다. 사실 우리 나라에서는 주목을 받지 못했지만, 일본의 릿지 팬들에게는 상당히 화제가 되었던 이야기다. 업소용의 경우, 게이머가 핸들로 조작하기 때문에 조그마한 조작미스 정도는 컴퓨터가 보정을 해주며, 벽에 긁히는 모션은 두세 번 흔들리며 부딪히는 것이었다. 하지만 동시 발매된 릿지는 조작계가 패드인 관계로 사용자의 반응에만 정직하게 반응했으며, 벽에 긁히는 모션도 '통' 한번으로 끝났던 것이다. 하지만, 이 60프레임의 하이스펙 버전에서는 이러한 것들이 가정용에서 실현되었다고 한다.





▲상당히 부드러운 움직임으로 질을 달리한다

아, 하나 더 있다. 남코의 제작은 아니지만, 미국에서는 미국 닌텐도의 제작과 남코의 발매로 탄생한 게임, 「릿지 레이서 64」라는 닌텐도 64용 소프트가 있다. 이 게임은 릿지5가 나오기 한달 전쯤 발매된 소프트로, R4의 분위기에서 릿지레볼의 게임성을 추구하고 있어 어찌보면 매니아들이 반길만한 소프트다. CD트랙으로 녹음되어있던 음악들을 롬팩의 사운드로 재현하였지만, 큰 위화감이 없이 릿지다운 음향이 나는 것도 특징. 또한, 드리프트 모드를 릿지 레이서 클래식, 릿지 레이서 레볼루션, 릿지 레이서 64의 3가지로 선택이 가능한 것도 릿지 시리즈를 집대성한 느낌을 받게 한다. 개인적으로 마음에 드는 것은 R4의 음악을 밝게 편집한 것과 나가세 레이코가 메뉴화면 곳곳에서 등장한다는 것이다.






▲RR64

그리고… 릿지 레이서 V



매번 연도는 건너뛰는 한이 있어도 12월 3일의 발매일을 지키며 나왔던 릿지 레이서이기에 PS2와 동시 발매가 이루어진다면 12월 3일일 것이라고 예측한 사람이 많았다. 하지만 그 예측을 무너뜨리며 123이 아닌 1234라는 새로운 숫자로 발매일의 징크스를 지켰으니 그것은 바로 일본의 연호인 平成 12년의 3월 4일이라는 황당한 주장을 내세우며 123을 지킨 것이었다. 게다가 4까지 추가하여…. 계단 현상이나 플리커 처리가 안됐느니, 폴리곤 엣지 안티 엘리어싱이 불가능하느니 하는 말은 많지만 구경꾼의 이야기일 뿐, 게임을 즐기는 입장에서는 문제가 되지 못한다. 단지 14대의 머신이 릿지 시티에서 벌이는 99바퀴 트라이얼 레이스의 치열함이 있을 뿐.

게임 컨셉



지금까지 게이머들이 즐겨온 릿지 시리즈의 가장 큰 특징인 맹렬한 스피드에서 오는 느낌. 드리프트 컨트롤의 긴장감과 상쾌함. 상대 차량과의 뜨거운 배틀.

이러한 점을 한층 더 심도있게 추구하고, 톱 레이서의 기분을 누구라도 맛볼 수 있는 「기분 좋은」게임이 목표인 것이다.

또한, 이번 작품은 「다양함이 넘친다」는 키워드를 준비하여, 릿지의 세계에서 이러한 것들을 할 수 있으면 좋겠다는 것을 게임에서 준비하였다.

비쥬얼 컨셉

차체와 노면이 접촉해 일어나는 불꽃, 드리프트에서 소용돌이치는 타이어의 연기, 기존의 것을 한층 발전시킨 매끄러운 차체의 반사 효과, 다이내믹한 레이싱의 박력을 플레이어에게 선사하는 것을 목표로 한다.



물론 지금까지 릿지 시리즈에서 호평받은 아름다운 그래픽이 한층 그 위력을 증가시켜, 건물과 구조물을 사소한 부분까지 정밀하게 표사하고, 한층 더 정밀한 스케일 조정으로 마치 어딘가에 이런 곳이 정말 있지 않을까 하는 '자연스러운' 거리를 만들었다.

릿지 레이서 5는 플레이어가 어느새 릿지 씨티에 진입하여, 차를 타고 액셀을 밟으며 거리를 정복하는 착각을 일으킬 것 같은 '실재감 넘치는' 세계를 제공할 것이다.

제 5세대 릿지걸 후카미 아이

- 이름: 후카미 아이 (深水 藍)
- 생년월일: 1979년 12월 12일
- 별자리: 사수자리(へびつかい座)
- 혈액형: B형
- 출신지: 카나가와(神奈川)
- 직업: 모델
- 신장, 체중: 168cm, 49kg
- 3사이즈: 88, 58, 86cm
- 신발 사이즈: 24cm
- 특기: 카레요리 만들기
- 취미: 사진촬영, 스쿠버다이빙
- 좋아하는 음식: 메론
- 휴일에 하는 일: 드라이브
- 장래 희망: 카 에세이스트 (Car essayist)
- 동경하는 인물: 나가세 레이코

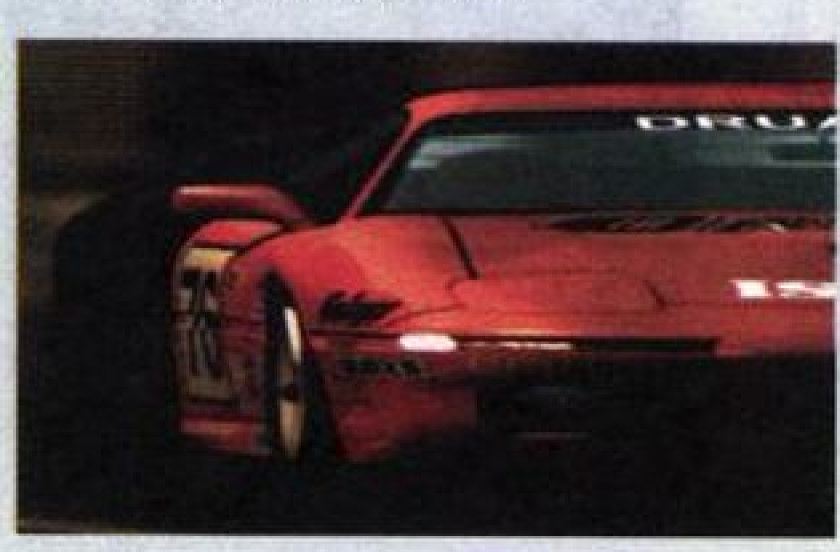


오프닝 데모의 변화

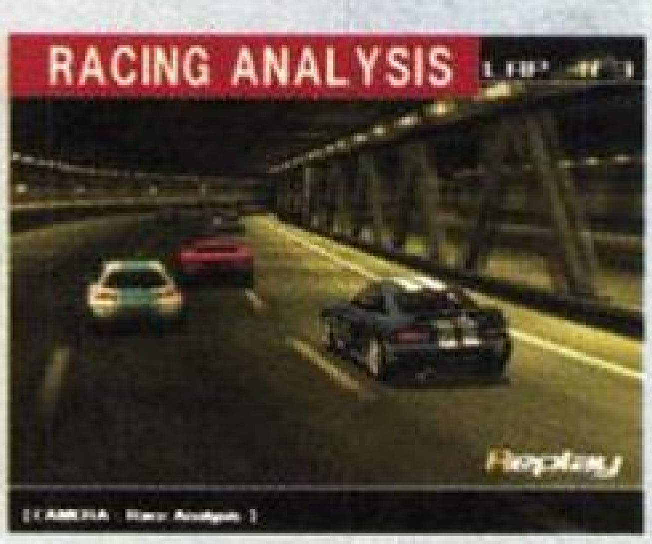
L1이나 R1 버튼을 누를때마다, 오프닝 화면의 실시간 3D CG화면의 색감을 바꿀 수 있다. RGB값을 조정하여 화면의 느낌을 다르게 할 수 있으며, 흑백영상도 가능하다. 또한, 블러(화면을 흐리게 하는 효과)처리도 할 수 있어 여러가지 느낌으로 볼 수 있다.

리플레이 카메라의 변화

리플레이에 △버튼을 누르면 순서대로 노멀-레이싱 분석-드라이버-카 의 모드로 화면을 볼 수 있으며, 드라이버와 카뷰의 상태에서는 L1과 R1으로 카메라를 회전시킬 수 있다.







DRIVER'S VIEW





옆을 보며 달리면, 경치를 구경할 수 있다



뒤를 보며 달리면, 어릴 적 아버지 차의 뒷좌석에서 뒤를 보며 장난치던 그 기분을 느낄 수 있다. 혹은, 트렁크에 감금되어 납치되던 기분도…

CAR WIEW





이런 시점으로 고가도로에 진입하면 때때로 느려지는 현상이 발생한다

차종 소개

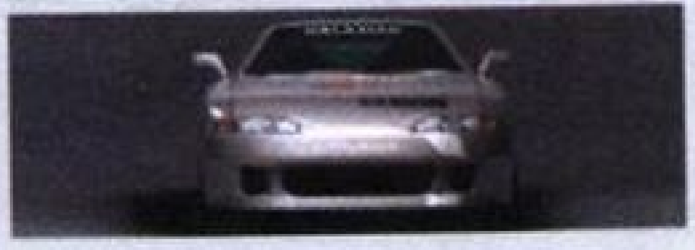
처음부터 사용할 수 있는 6개의 차량에 대해 소개합니다. 스팩을 잘 살펴보고 자신에게 맞는 차량을 선택하자.

KAMATA FIARO



스포츠 드라이빙을 체험할 수 있는 차량. 드리프트에 입문하려는 사람에게 적당하다.

이름	FIARO
메이커	KAMATA
엔진 명	KA-30FR
엔진 메이커	KAMATA
엔진 형식	직렬 6기통 DOHC
전체 길이	4520mm
전체 폭	1840mm
전체 높이	2110mm
차 중량	1050kg
배기량	3000cc
최고 회전수	7200rpm
최대 출력	351ps/6400rpm
최대 토크	31.7kg-m/4100rpm
최고 속도	276km/h
기어 수	5



DANVER TOREADOR



폭주하는 말과 같이, 무거운 중량과 토크를 사용하여 호쾌한 주행을 즐기는데 적합한 차량. 중급자용 드리프트 머신으로 적당하다.

이름	TOREADOR
메이커	DANVER
엔진 명	6D-GE
엔진 메이커	DANVER
엔진 형식	V형 8기통 SOHC 터보
전체 길이	4650mm
전체 폭	1890mm
전체 높이	1250mm
차 중량	1329kg
배기량	3000cc
최고 회전수	7000rpm
최대 출력	383ps/5350rpm
최대 토크	47.0kg-m/3700rpm
최고 속도	298km/h
기어 수	4



RIVELTA SOLARE



최고 속도를 추구하는 차량으로, 본능적으로 달리며 컨트롤에 실수하지 않을 수 있는 자신 있는 드라이버에게 권한다. 최상급자를 위한 드리프트 카.

이름	SOLARE
메이커	RIVELTA
엔진 명	R4CT
엔진 메이커	RIVELTA
엔진 형식	수평대향 12기통 DOHC
전체 길이	4455mm
전체 폭	2100mm
전체 높이	1170mm
차 중량	1120kg
배기량	4500cc
최고 회전수	8800rpm
최대 출력	453ps/7800rpm
최대 토크	34.5kg-m/6200rpm
최고 속도	321km/h
기어 수	6



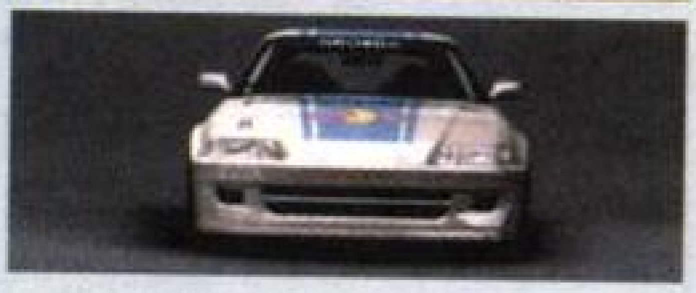
KAMATA

FORTUNE



최대 토크가 작지만, 이것을 커버하는 강력한 그립력을 가지고 있는 차량. 그립 주행을 원하는 초보자에게 권하는 차량이다.

이름	FORTUNE
메이커	KAMATA
엔진 명	KA-18FT
엔진 메이커	KAMATA
엔진 형식	직렬 4기통 DOHC
전체 길이	3910mm
전체 폭	1750mm
전체 높이	1255mm
차 중량	880kg
배기량	1800cc
최고 회전수	9000rpm
최대 출력	281ps/8000rpm
최대 토크	20.7kg-m/7500rpm
최고 속도	240km/h
기어 수	5



RIVELTA

MERCURIO



스피드와 그립 성능의 밸런스가 뛰어난 차량. 유려한 모습으로, 릿지 시티 레이스의 상징과도 같은 존재이다. 중급자에게 어울리는 그립 차량.

이름	MERCURIO
메이커	RIVELTA
엔진 명	R16C
엔진 메이커	RIVELTA
엔진 형식	V형 6기통 DOHC
전체 길이	4450mm
전체 폭	1920mm
전체 높이	1170mm
차 중량	1060kg
배기량	3000cc
최고 회전수	8200rpm
최대 출력	405ps/5500rpm
최대 토크	46.8km-m/4000rpm
최고 속도	281km/h
기어 수	6



HIMMEL

E.O.

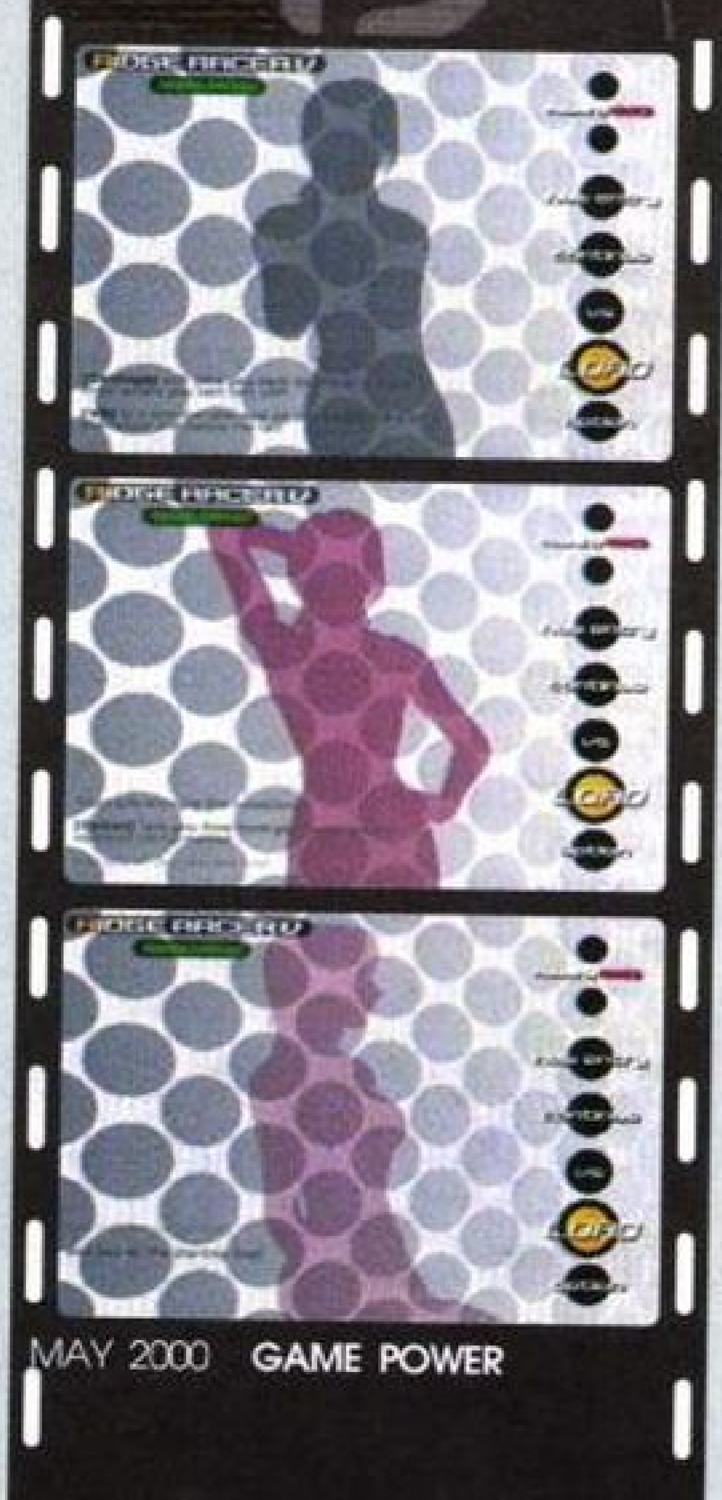


그립계의 최고봉에 있는 차량. 최고속도 중시의 설계는 완벽한 드라이빙 실력을 요하며, 그 독특한 승차감으로 열광적인 팬을 가지고 있는 차량.

이름	E.O
메이커	HIMMEL
엔진 명	HM36DRST
엔진 메이커	HIMMEL
엔진 형식	수평대향 6기통 SOHC 공냉식
전체 길이	4580mm
전체 폭	1980mm
전체 높이	1220mm
차 중량	940kg
배기량	3600cc
최고 회전수	8100rpm
최대 출력	479ps/6200rpm
최대 토크	40.7km-m/4500rpm
최고 속도	335km/h
기어 수	5



메인! 메뉴



NEW ENTRY-뉴 엔트리







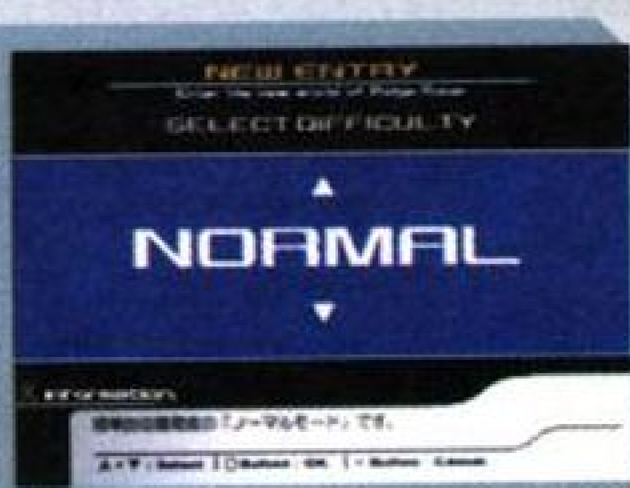








난이도 조정



EASY, NORMAL, HARD의 세 가지 난이도를 설정할 수 있다.
EASY는 BASIS GP, NORMAL은 FRONTAL GP, HARD는 FOUNTAIN GP에 참가하는 것이다.
하드를 선택하게 되면, 엑스트라 그랑프리를 마친 뒤 맥시멈 그랑프리에 참가할 수 있다. 선택하면 다음 메뉴로.

이름 짓기



팀의 이름과, 자신의 드라이버 네임을 정한다. 16자까지 가능하니 'IVAN GONZALETH 3'가 딱 들어간다(NFS에서 시작된, 필자의 드라이버 네임).
아무튼, 이름을 정하자는 것이 이 메뉴의 요지. 잘못 정해도 그랑프리 도중 개명할 수 있으니 너무 신중해지지는 말자.

차량 색상 선택



자신이 사용할 차량의 색상을 정한다. 여러 가지 타입이 있으니 취향에 따라 고르자. 이것 역시 그랑프리 도중, 색상과 무늬까지 바꿀 수 있으니 너무 신중하게 고르면 나중에 후회한다. 참고로 나중에 바꿀 수 있는 색상은, 4가지 도장을 256*256*256색으로 조합할 수 있으며, 무늬도 아래위가 다른 투톤 타입과, 차량을 가로지르는 2개의 줄무늬의 라인 타입이 있다.

COUNTINUE-컨티뉴

게임오버된 상태에서나, 이전에 세이브한 파일들을 로드하여 게임을 계속할 선택하는 메뉴.

LOAD-로드



▲후카미 클론 프로젝트



▲지우려고 하면 울어버린다

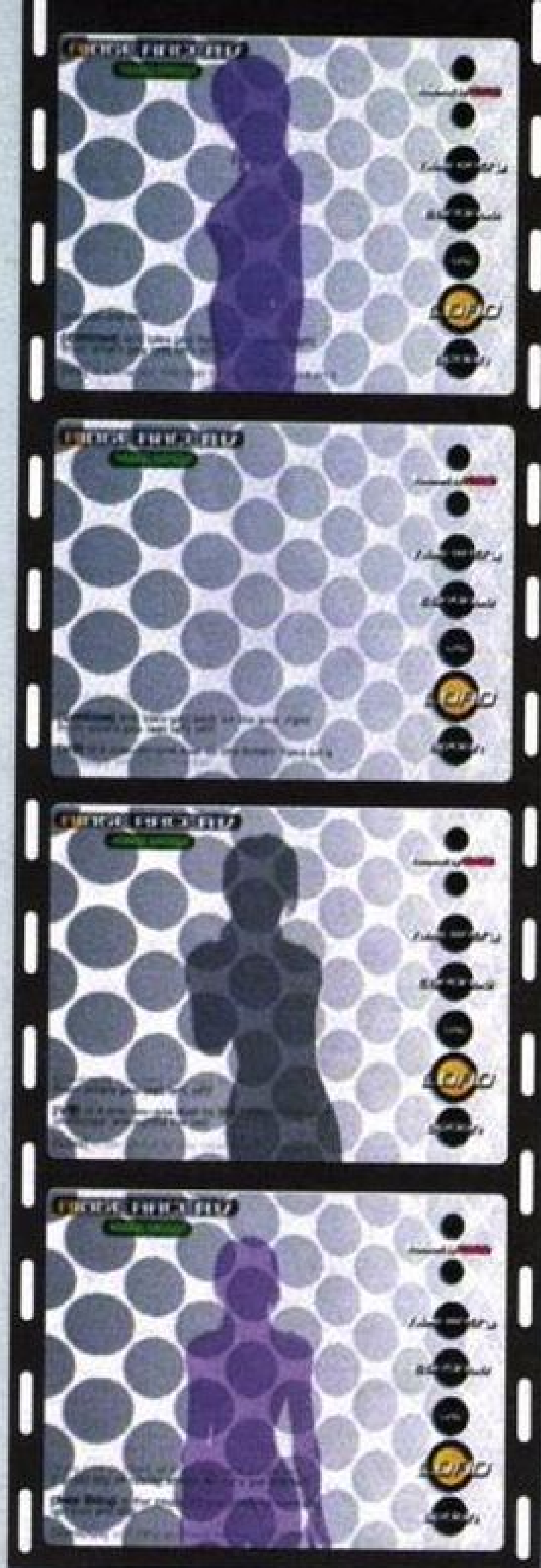
릿지 레이서 V의 세이브와 로드는 플레이스테이션 2 전용 8MB 메모리 카드를 사용한다. 게임 도중의 세이브 화면에서 저장한 내용을 로드해서 진행하고 싶을 때 선택하는 메뉴. 일단 파일을 선택하면 YES/NO를 묻는 일없이 바로 로드하므로, 세이브하지 않은 데이터를 날리지 않도록 주의하자.

VS-대전

화면을 상하로 분할하여 2인 대전을 즐기고 싶을 때 선택하는 메뉴.

●릿지 레지서 5





OPTION-옵션

게임의 설정을 바꾸고싶을 때 선택하는 메뉴.



Controller 1 / Controller 2

각각 1P, 2P쪽의 컨트롤러의 설정을 바꾼다. 도중에 아날로그 컨트롤러의 전환 스위치를 누르거나, 컨트롤러를 바꿔 끼면 밖으로 나가게된다. 다음의 표를 보고, 자신에게 알맞는 표를 찾자.

듀얼 쇼크 1 / 듀얼쇼크 2

듀얼쇼크 1와 2 모두 스위치를 눌러주어야 제대로 인식하므로 주의하자. 듀얼쇼크 2의 경우에는 모든 버튼이 아날로그로 대응하는 혁신이 있었으므로 별도의 세팅이 필요하다. 일단 핸들링에 사용할 방향키 종류를 정한 뒤에는 각 버튼의 강도를 정해야 한다. LIGHT는 가볍게 눌렀을 때 90%이상으로 반응하고, HARD는 50%정도로 반응하여 더욱 꽉 눌러주어야 100%로 반응한다. 제작진의 뜻에 따라, 파설 전개(액셀을 일부만 여는 것)를 이용한 코너링을 사용하면 부드러운 주행이 가능하므로, 자신에게 알맞은 세팅을 선택하자. 디지털을 사용하는 것은 듀얼쇼크 2의 제작진에 대한 모함이다. 또한, 스테어링을 아날로그 스틱 L3, R3로 해두면 스트레이트 구간에서 위아래로 딱딱 움직여주며 박자를 맞추며 주행하는 여유를 보일 수 있다(진담).









▲같은 힘에 반응하는 양

아날로그 컨트롤러 / 일반 컨트롤러



조그콘





◀최대 회전값을 맞추고(26) 반응하지 않는 데드값을 맞춘다(27)핸들이 반향하는 저항값을 정한다

네지콘







▲중앙값을 맞추고



▲검게 표시된 부분은 움직여도 반응하지 않는 부분



▲버튼의 강도도 조절하자

그 외에 소외된 콘(?)들

비행시뮬 콘



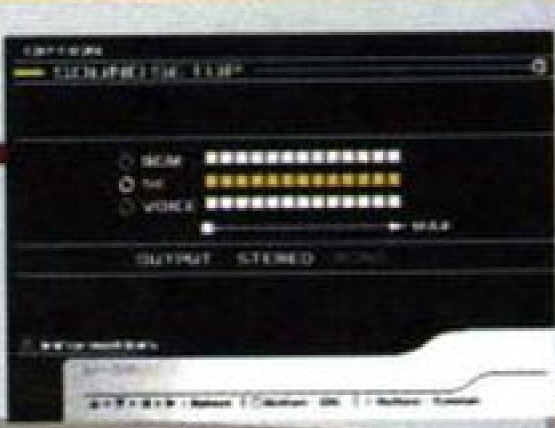
이 컨트롤러는 트리거와 미사일(?)버튼을 장착하고, 기어 변속을 바닥에 고정된 버튼으로 할 수 있어, 마치 「사이버 포뮬러」의 세계에 온 듯한 느낌을 받을 수 있는 것이 장점이다. 중국산이 난무하고 있으며, 가격은 1만원으로 저렴하다. 디지털 컨트롤러로 대응.

RC 콘



「RC로 GO!」에 대비하여 준비한 컨트롤러이지만, 아직 발매되지 않아 썩어가는 컨트롤러. 놀랍게도 네지콘으로 반응한다. 덕분에, 핸들링과 엑셀, 브레이크가 모두 아날로그로 대응한다는 장점이 있다. 또한, 핸들의 움직이는 각도가 30도 미만이라, 섬세한 조작이 가능하다. 단점이라면, 트리거 하나에 엑셀과 브레이크가 앞뒤로 반응하게 되어있어서 왼발 브레이크(엑셀을 밟은 채로 브레이크를 밟는 것)를 사용할 수 없다는 것이다. 하지만, CAR뷰로 보며 플레이하면 RC카를 조종하는 기분을 느낄 수 있다.

Sound Setup-소리 설정



게임 도중에 나오는 BGM(배경음)과 SE(효과음)의 크기를 조절한다. 방향키를 이용하여 알맞게 조절하고 나오자. 한적한 도시의 외로움을 느끼고 싶다면 BGM 뮤트를 적극 권장한다.

쉬어 가는 페이지

RV의 음악 프로듀서 마이크 반 다이크씨와의 인터뷰



■마이크 반 다이크

독일을 거점으로 활동하고 있는 테크노 크리에이터. 열성적인 게이머로도 유명하며 97년에는 「공각기동대」, 최근 발매된 「BEAT PLANET MUSIC」에도 곡을 작곡하였다. 작년에 발표한 앨범 「Teamwork」에는 「천주」를 샘플링한 'Kage-Raw'가 수록되어있다. 작년 말에는 「D2(리믹스에 참가)」의 파티를 위해서 일본에 방문하였다. 올 여름 발매예정인 의문의 소프트에서도 1곡을 제공할 예정에 있다.

릿지 레이서의 매력 중 하나는 BGM이다. 독일의 테크노 크리에이터로 음악과 동시에 게임을 사랑하는 게이머이고 릿지 레이서 시리즈의 대단한 팬인 마이크 반 다이크와의 인터뷰 내용이다.

■스피드 감과 파워를 중시하는 레이스 게임뮤직

-공각기동대 이후 게임뮤직을 몇번 다뤄봐서 이미 익숙해졌죠?

저에게 게임음악을 만든다는 것은 꿈이었기 때문에 좀더 익숙해질 많은 기회가 있으면 좋겠습니다.

-릿지 레이서5(이하 R5)에는 'Nightride', 'Power Slider', 'Burnout', 'Electroglid' 등 멋진 타이틀이 붙어 있습니다. 이것은 남코 측에서 붙인 것입니까?

아닙니다. 제가 붙였습니다.

-작곡할 때에 남코 측으로부터 무언가 리퀘스트가 있었습니까?

남코에게는 지금까지 만든 나의 곡 중에 레이스게임에 어울리는 곡을 몇 개 골라주었고 그것을 머리 속에 넣어 새로운 트랙을 만들었습니다. 예전 곡의 리메이크가 아니라, 지금의 제 음악스타일을 반영시켰습니다.

-좋아했던 것이라 제작시간이 그렇게 길지 않았겠군요?

그렇습니다. 몇 년간 만들어 왔지만 아직 사용하지 않은 사운드가 쌓여있습니다. 그것을 신디사이저에 녹음하여, 새로운 곡을 만들 때마다 사운드를 떠올리며 거기에 어울리는 곡에 사운드를 사용할 수 있는 상태로 정리해 가는 것입니다.

-음의 라이브러리가 있다는 것이군요.

테크노의 장점은 곡의 구성과 어레인지를 동시에 할 수 있다는 것입니다. 특히 새로운 스튜디오로 옮길 때에도 대단히 빠르게 만들 수 있는 환경입니다. 제작기간이 짧으면 짧을수록 오리지널리티가 넘치는 아이디어와 당시 상황이 현저하게 곡에 반영되죠. R5는 그러한 상황에서 만들 수 있어서 좋았습니다.

-그런데 R5는 한번 플레이해봤나요?

아직 못해봤습니다. 그래도 R4는 굉장히 좋아하기 때문에 매번 하고있습니다. R5의 음악을 만들 때에도 무엇인가 머리에 떠오르면 컴퓨터로 연주한 뒤, 그것을 R4를 플레이해 보면서 음악이 게임에 맞을지 신중하게 생각하면서 만들었습니다. 처음에는 어레인지하기 힘들었지만 처음 한 곡이 완성되어 하나의 틀을 잡고 나서는 그것을 응용해 곡을 만들 수 있었습니다. 물론 음악적으로는 완전히 다른 것을 만들었다고 생각합니다. 이번에는 2곡이 테크노, 1곡이 브레이크 비츠, 1곡이 일렉트로입니다. 1곡은 남코의 사운드 팀이 만든 드럼하우스를 리믹스했지만 하드하우스로 완성되었습니다.

-그렇다면, 아직 자신의 곡이 BGM으로 흐르고 있는 R5의 화면은 보지 못했다는 것이군요?

그렇습니다. 그렇지만 그래픽만 봐도 퀄리티가 높고 굉장하다고 생각했습니다. 이전의 릿지 레이서의 정신을 그대로 이어받아 굉장히 재미있을 것 같습니다.

-남코는 마이크씨에게 어느 정도의 이미지를 보여줬나요?

과거의 릿지 레이서를 자주 봐왔으니 어떤 게임이 될지 상상할 수 있었습니다. 거기에 대해 남코는 게임적으로는 이전 릿지 레이서와 동일한 형식이라고 말했지만 이미지는 전혀 보여준 적이 없습니다.

-평소보다 도신경을 쓴 곳은?

스피드감과 파워가 느껴지게 하고 싶었습니다. 저는 언젠가 한번 라이브가 끝나고 고속도로에서 사고를 낸 적이 있습니다. 그때 음악이 들려오는 듯 했습

니다. 음악에 맞추어 스피드를 내서 사고가 일어났지만, 그날 밤과 비슷한 환경을 만들어 보고 싶었습니다. 하지만 사고의 책임은 감당할 수 없습니다.

음악과 비디오게임에 주목하는 게이머

-R5는 PS2로 나오는 것이지만 역시 기대되나요. PS2는?

물론 인터넷의 사진을 보거나 독일 PS잡지의 사진 같은 상세한 것을 보아서 i-Link와 USB등 여러 장래성 있는 옵션들을 우리들이 어디까지 구사할 수 있을지 이야기하는 것도 대단히 즐겁습니다.

-디자인은 어떻습니까?

굉합니다. 특히 미니 타워형이 마음에 듭니다.

-독일에서도 화제인가요?

물론입니다. 모두 기다리는 것이 힘들다고 이야기하고 있습니다. 일본에는 3월에 발매하지만 독일에는 가을 이후에 발매되기 때문에 모두들 화가 나있습니다.

-게임환경도 상당히 변했군요. 마이크씨의 인생에서 게임과 음악 중 어떤 것이 최초였습니까?

어느 쪽이냐고 하면 음악 쪽에 먼저 흥미를 가지고 있었습니다. 저는 독일의 아주 작은마을 출신으로 레코드점도 하나밖에 없는 그런 마을에 살았습니다. 80년대 초인가? 그 마을의 비디오게임은 그 가게에 딱 1대 있었습니다. 새로운 음악을 들으며 비디오게임을 플레이했습니다. 그것이 「갤럭시안」이었죠. 「보스코니안」도 있었습니다.

-갤럭시안과 보스코니안은 남코의 게임 아닌가요?

맞습니다. 릿지 레이서를 만든 회사입니다.

-마이크씨는 레이싱 게임의 팬입니까?

엄청 좋아합니다. 제가 좋아하는 레이싱 게임의 톱3를 뽑자면, 물론 릿지 레이서, 그리고 그랜트리스모, 마지막으로 「와이프 아웃」입니다.

-와이프 아웃이라면 클럽 뮤직과 레이싱 게임을 믹스한 것으로도 유명하지만 프로토 타입으로서 영향을 준 부분이라도 있나요?

프로토 타입이 되었다고 하니 조금 듣기 거북하군요. 물론 처음에는 와이프 아웃은 게임도 음악도 감동했습니다. 새로운 와이프 아웃 3도 좋아하지만, 음악은 별로 좋아하지 않습니다. 저는 트랜스를 넘어 역시 최초의 릿지 레이서부터 R4까지를 대단히 좋아합니다. 그때를 뒤돌아보면 지금 제가 최신의 릿지 레이서의 음악을 프로듀스 할 수 있다라는 것은 정말로 영광이라고 생각하고 기쁩니다.

-비디오게임에서 음악의 존재는 지금부터는 좀더 중요시 되겠군요.

훌륭한 음악이 있는 게임은 많습니다. 게임플레이를 위해서 좋은 분위기를 만들어 주는, 예를 들자면 「톰레이더」에서 음악으로 영화같은 감각을 줍니다. 최근의 음악 중에 좋다고 생각하는 것은 「에이스 컴뱃 3」입니다.

-또 남코군요(웃음).

우연입니다(웃음).

Adjust Screen-화면 조정



화면의 위치를 조정할 수 있다. TV탓에 안 보이는 부분이 있다면, 방향키로 원하는 만큼 화면을 움직이자.

Brightness-밝기



밝기를 게임에서 직접 조절할 수는 없고, 화면에 나오는 다양한 명암의 그림을 보며 적절한 수준으로 TV화면을 조절하자. NIGHT 레이스에 길이 안보이면 곤란하므로 밝게 해두는 편이 좋다. TV에서 충분히 떨어져 주위를 밝게 하고 보라는 최신 애니메이션 주인공들의 명언이 있지만, 좋은 기록을 위해서라면 정반대로 행동할 것을 권한다.

Music Player-음악 감상



게임에서 사용된 BGM을 들을 수 있는 메뉴. 릿지 씨티 FM이라는 가상의 방송형식을 빌어서 나오며, 배경에 나오는 레이싱 장면의 시간대 설정이 가능하다. 방향키를 이용하면 다음 곡으로 넘길 수 있다. 'OK! Let's go to the next track!'라는 DJ의 목소리도 3가지나 들어있다(잡설). 노이즈가 낀 배경이 아름답다.

TRACK : 01 : Boom Boom Satellites "Fogbound"
TRACK : 02 : TakeshiUeda (THE MADCAPSULEMARKETS) "DRFTDVL"
TRACK : 03 : Kohta "DareDevil"
TRACK : 04 : sanodg "RareHero2000"
TRACK : 05 : U "TsuiTsui"
TRACK : 06 : Kohta "Euphoria"
TRACK : 07 : sanodg "Paris"
TRACK : 08 : U "LOLO1010"
TRACK : 09 : U "Gammon"
TRACK : 10 : Kohta "SAMURAI ROCKET"
TRACK : 11 : U "Hydroprism"
TRACK : 12 : Kohta "GripMillennium"
TRACK : 13 : Mijk van Dijk "Burnout"
TRACK : 14 : Kohta "Junx (Remixed By mijk van Dijk)"

게임 진행

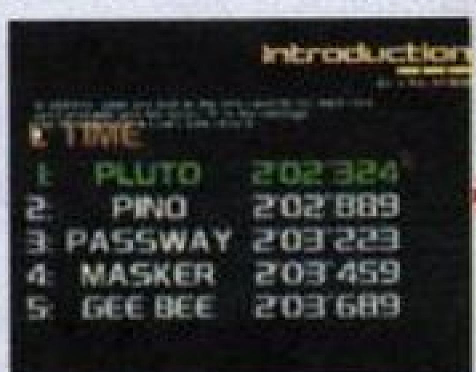


게임 진행 설명





엔트리 후의 스탠다드 그랑프리는 난이도에 따라 이름은 다르지만, 내용은 같다. 부연 설명이 없는 그랑프리는 레귤러 룰로 진행되며, 그 외의 부연 설명이 있는 그랑프리는 각각의 룰로 진행된다. 그랑프리의 경우 클리어 방법은, 지정된 순위 안에 드는 것이다. 타임 어택시 R표시가 된 레코드를 갱신하게 되면 듀얼 모드로 들어가며, 엑스트라 그랑프리 클리어 후에 이 기록을 갱신하면 듀얼 모드에서 숨겨진 차량과 대결할 수 있다. 여기에서 이기면, 그 차량을 얻을 수 있다. 엑스트라 GP는 여러 가지 룰에 의해 진행되며 클리어 후 엔딩을 감상할 수 있다. 난이도가 하드인 경우에만 엔딩 후에 맥시멈 그랑프리를 즐길 수 있다.



▲이 건방진 R을 꺾어준다



▲듀얼 모드로 배틀을 벌인다



▲추억의 바퀴벌레군이 등장

스페셜 이벤트

주행거리가 999km를 돌파하면 99바퀴를 돌아 순위를 결정하는 99트라이얼이 등장한다. 클리어하면 트로피를 얻을 수 있다.
또한, 주행거리가 3000km를 돌파하면 팩맨 카를 얻을 수 있다.

ABOUT MACHINE

옆의 표와 같이, 자신의 실력에 맞게 차량을 선택하는 것이 좋다.

	←초보자	상급자→	
드리프트	FIARO	TOREADOR	SOLARE
그립	FORTUNE	MERCURIO	E.O.

FIARO



EXTRA CLASS-5단, 286km/h

엑셀레이션과 핸들링이 뛰어나고 드리프트와 그립의 중간차량으로, 릿지의 세계에 처음 입문하거나 감각을 되찾는데 좋다. 그립으로 도는 것을 기본으로, 드리프트를 조금씩 섞어가며 달리기에 좋다. 드리프트에 처음 입문하는 플레이어가 그립과 드리프트의 차이점을 배우기 쉬운, 조작성이 좋은 머신. 엑스트라 클래스에서는 속도가 가장 낮은 머신이 되므로, 난이도가 높아진다.



KA30FR

모든 속도 대에서 안정된 파워를 보장하는 엔진으로, 특히 중저속 코너에서 강한 모습을 보인다. 엑스트라 클래스에서 얻는 KA-30FRF는 최고속을 늘리기 보다 이러한 특성을 더욱 강화하여, 보다 중저속 코너를 완벽하게 공략하게끔 만들어져 있다. 힘이 좋고 섬세한 핸들링을 가능하게 하는 엔진.



TOREADOR



EXTRA CLASS-4단, 339km/h

맥스 스피드, 핸들링, 가속도가 균형을 잘 잡고 있는 차량으로, 처음 달리는 코스의 돌발 상황에 대처하기 좋은 기동력이 있다. 또한 차량의 무게가 다른 차량보다 무거워서, 신경을 집중하며 달린다면 종처럼 속도가 떨어지지 않는다. 코너를 자신의 취향에 맞게 돌고싶은 자유로운 플레이어를 위한 호쾌한 머신.



6D-GE

4000rpm이하에서 최대 토크가 발생하는 특이한 터보 엔진. 회전비가 조금 낮아서 불안하다 싶을 때면, 항상 터져 나오는 파워에 놀라게된다. 이러한 특성 덕분에 드리프트 시 그립을 찾기 위해 시프트워크를 할 필요가 없으며, 차체의 미끄러짐에 더욱 완벽을 기할 수 있게된다. 아메리칸의 정서와 파워가 느껴지는 엔진. 엑스트라 클래스에서는 JEGER사의 트윈 터보 엔진, J40TT로 교체되며, 62.7kg-m의 토크와 339km/h의 최고속도를 가지게 된다.



FORTUNE



EXTRA CLASS-6단, 291km/h

그립력이 월등히 높은 차량으로, 이상적인 라인을 그리며 돌기 위해 어떤 주행을 해야 하는지 알아보기에 적당한 차량이다. 상급자들이 달리는 라인이란, FORTUNE이 그릴 수 있는 라인을 높은 성능의 머신으로 따라가는 것임을 명심하며, 코스가 파악되지 않을 때에는 이 차량으로 달려볼 것을 권한다. 레이싱 게임을 처음 즐기는 사람에게 적당한 초보자용 머신.



하지만 어느 순간부터, 기록을 내기 힘들다는 이유로 최상급자를 위한 고난이도 머신이 되는 것이 릿지 시리즈의 전통이었다.

KA-18 FT

1800cc의 엔진으로, 스탠다드 클래스에서는 가장 낮은 최고속을 보인다. 하지만, 개량형 엔진인 엑스트라 버전에서는 최소속이 50km/h나 올라가서, 다른 차량과의 접전이 가능해진다. 고속에서 강한 모습을 보이는 엔진이므로, 속도를 떨어뜨리지 않고 주행하는 것은 드라이버의 몫이다.

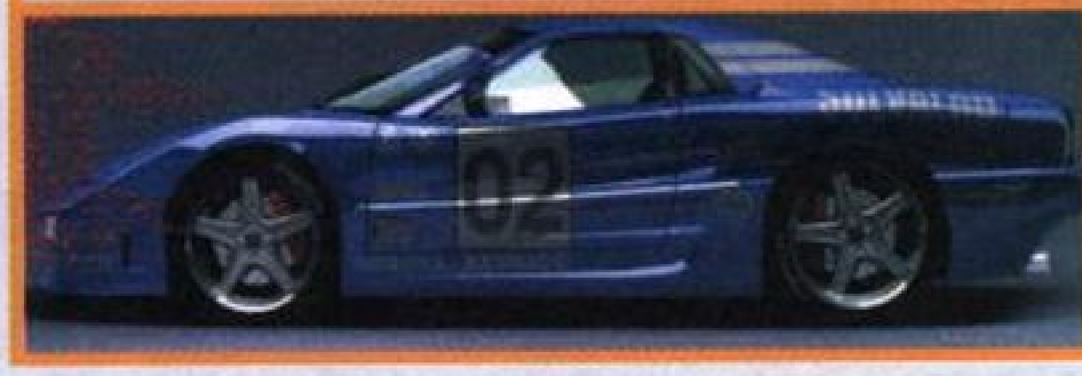


SOLARE



EXTRA CLASS-6단, 382km/h

최고속이 높은 차량으로, 그에 걸맞는 가속도도 지니고 있다. 직선 주로가 있는 곳에서 강하며, 6단 기어를 사용하여 코너 진입속도를 미세하게 조절할 수 있다. 모든 코너를 섬세한 드리프트로 돌파할 자신이 있는 플레이어를 위한 상급자용 머신.



R4CT



고회전형 엔진으로 6000rpm이상에서 진가를 발휘하는 엔진이다. 주행 중 회전비율을 높게 유지하며 달리는 것이 이 엔진을 활용하는 포인트. 드리프트 도중에는 항상 공회전하지 않도록 기어를 한 단씩 낮추는 시프트워크를 해주는 것이 중요하다. 블루 솔발로우의 맥을 이어가는 엔진이라 하겠다. 엑스트라 클래스에서는 VCT33으로 엔진이 개량된다.

MERCURIO



EXTRA CLASS-5단, 342km/h

속도에 맞는 충분한 핸들링 능력을 가지고 있으며, 6단 기어의 섬세함으로 코너를 자로 잰 듯 정확하게 돌아나갈 수 있는 성능을 가진 머신이다. 그림과 함께 약간의 드리프트를 사용하여, 슬라이드를 낸다는 기분으로 달리기 좋다. 좀 더 코스를 꽉차게 돌고싶다는 느낌이 들 때 사용하는 중급자용 머신이다. 라이트를 점등할 때, 등이 자동으로 올라오는 것이 특징이며, 메모리 카드 데이터를 지우려 하면, 누워서 투정부리는 모습이 귀엽다.



R16C



5500rpm에서 최대 405ps의 발진력을 가진 이 엔진은 코너를 슬로우 인-패스트 아웃으로 공략하기에 충분한 파워를 가지고 있다. 또한 6단의 기어의 DOHC는 고속 주행에서 파워 손실을 막아준다. 튠업이 끝나면 최고 속도는 342km/h가 되고, 터보형 V6엔진으로 바뀌어, 직선에서도 강한 모습을 보이게 된다.

E.O.



EXTRA CLASS-6단, 381km/h

스탠다드 클래스의 최고속을 자랑하는 머신으로, 그림 머신답지 않게 핸들링의 반응이 늦은 것이 특징이다. 미리 예측된 스테어링이 아니고서는 도저히 코너를 빠져나갈 수 없고, 각 코너마다 감속량을 조절하는 섬세함이 필요하다. 때문에, 상급자에게 어울리는 머신이라 할 수 있다.



HM36DRST

업계 최고의 마력에서 뿜어져 나오는 SOHC엔진으로 속도 파워 면에서는 따라올 엔진이 없다. 하지만, 저속에서 약한 모습을 보이며 핸들링이 부드럽지 못한 단점도 있다. 튠업이 끝난 엑스트라 클래스에서는 터보 타입의 HM36TEO로 바뀌며, 594마력을 낼 수 있게된다. E.O.에 에어로 파츠를 달게되면 438km/h도 무리는 아니다.





STANDARD GP

릿지 시티에서 열리는 최초의 그랑프리로, 모두 4개의 라운드로 이루어져있다. 지정된 순위 내에 들어야만 다음의 라운드로 진행할 수 있으며, 스탠다드 그랑프리를 석권하면 앞에서 설명한 여러 가지 보너스가 생긴다. 그럼, 각 라운드별 코스 분석에 들어가겠다. 물론 순위 안에 들기 위한 안일한 분석이 아닌, 최속으로 달리기 위한 본격적인 라인을 연구하는 것이 목적이다. 본 분석에 사용된 차량은 TOREADOR이며, 그 외의 차량에 응용할 수 있는 방법도 간간이 적혀있다.

PARK TOWN

ROUND 1

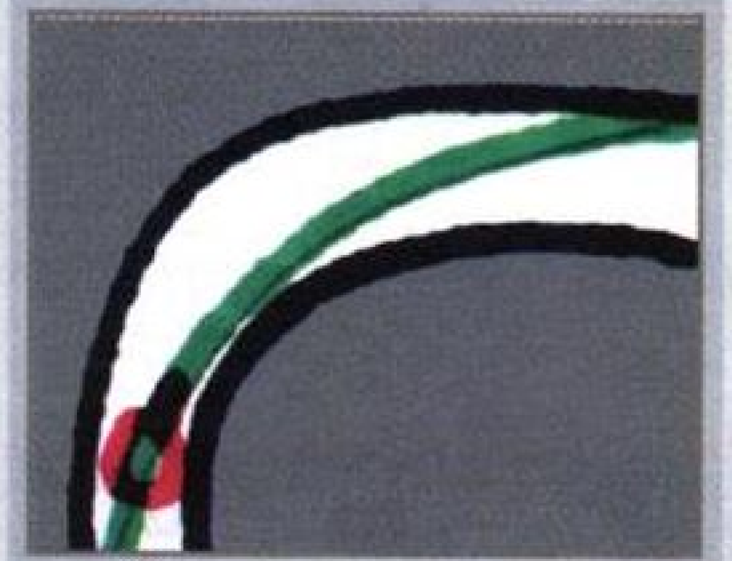
LAP LENGTH: 3,528m
LAP: 3 LAPS
TIME: DAY
QUALIFY LIMIT: RANK 4
REGULATION: REGULAR RULE
CALSS: STANDARD
ENTRY: 14

릿지시티의 중심가를 지나는 코스로 스트레이트에서의 속도가 승부를 좌우하는 코스이다. 하지만 스트레이트에서 높은 속도를 위해서는 코너에서 빠져나오는 탈출 속도가 중요하기 때문에 코너에서의 타임 로스가 없게 하는 것이 포인트. 그렇다면 각 코너에 대한 공략법을 알아보겠다.



GOAL

포인트 1





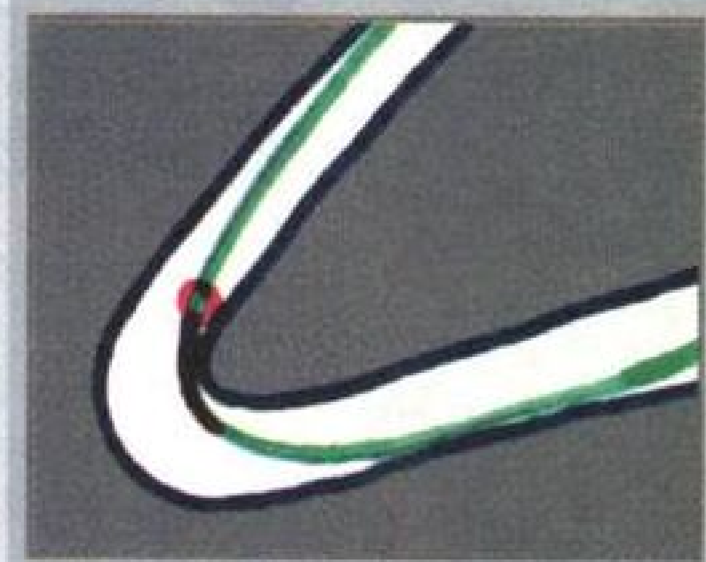
▲최소한의 드리프트를 사용하여 가속에 힘쓴다

포인트 1까지 오는데 만나는, 터널 속의 2개의 커브는 하나의 코너로 생각하며 가볍게 돌아주며 포인트 1의 코너 시작의 아웃으로 라인을 탈 수 있도록 한다.

이 직각 코너는, 라인을 아웃에서 1mm의 오차도 없이 타지 않는 이상 필연적으로 코너 탈출 시 아슬아슬하게 스치게 된다. 따라서 아웃-인-아웃으로 돌되, 극소한의 드리프트만을 사용하여 차의 진행 방향을 아주 조금만 틀어주면, 시간의 감소도 없이 안전하고 완벽하게 돌 수 있다.

오히려 코너 초반에 드리프트를 하면, 탈출시의 속도가 상당히 높아지므로 최대한 드리프트를 짧게 방향을 트는 정도로 하는 것이 중요하다.

포인트 3





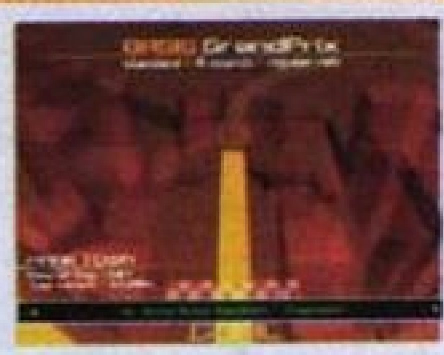
기나긴 스트레이트 후에 최고속을 유지하며 들어오는 코너이다. 속도를 줄이고 그림을 택하기보다는 철저하게 라인에 직각으로 드리프트 한다는 기분으로 클리핑 포인트에 차 앞을 정면으로 보이게 미끄러지자. 확실히 꺾은 뒤부터는 카운터 스테어의 정확도가 승부를 가린다. 안쪽에 확실히 붙는다면 그레이트 코너링이라는 칭찬(?)을 들을 수 있다.



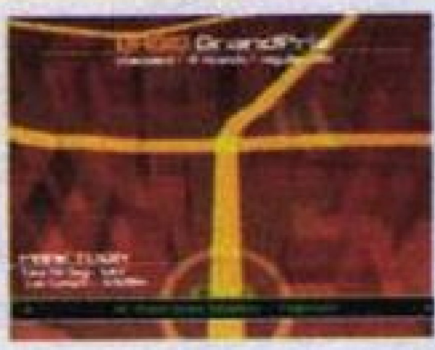
◀처음에는 아웃에서 시작하여

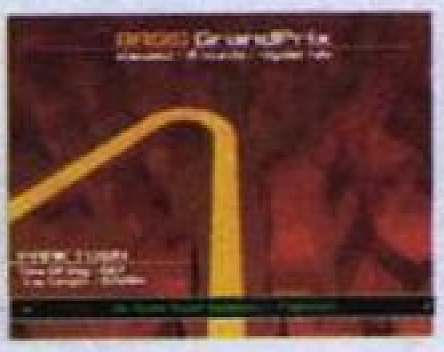


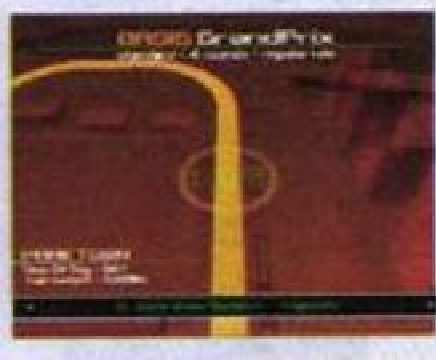
▶인으로 미끄러진다







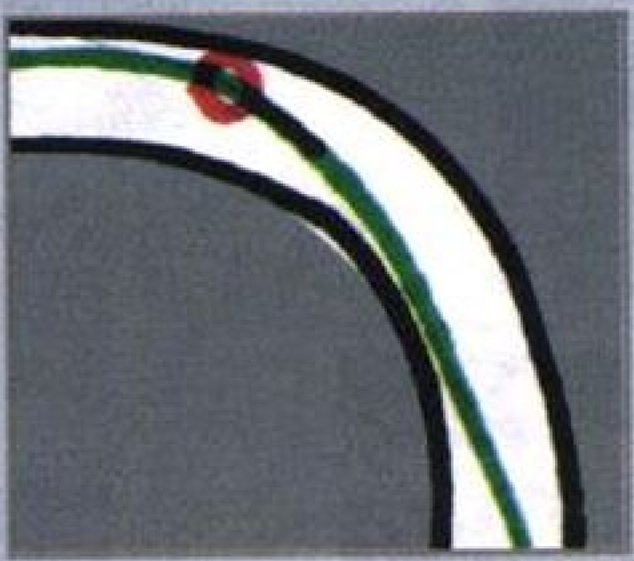








포인트 1





▲슈퍼 네츄럴하게

평범한 직각 코너이므로, 드리프트의 기본에 맞게 카운터를 최소화할 수 있는 만큼의 스테어로 코너입구와 클리핑 포인트 사이에서 틀어 탈출해야 한다. 탈출 시에는 최고속이 나올 수 있도록 하자.



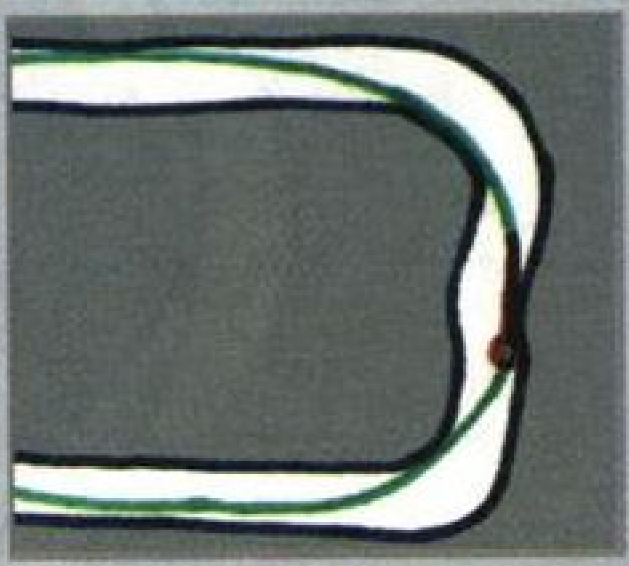
▲한번에 공략하는 방법





▲각 코너를 따로 공략하는 방법

포인트 4



승부를 가릴 수 있는 공략 라인이 많은 코너이다. 대표적인 라인을 2가지만 소개해보겠다. 코너를 잘 보면 2개의 왼쪽으로의 직각 코너가 있다. 그리고 그 사이에 약간의 S자형 굴곡이 존재한다. 우선 평범한 방법으로, 2개의 직각 코너를 각각 주파하는 방법이다. 첫 번째 코너를 드리프트로 돈 뒤에, 최대한 바깥쪽 라인을 잡고 가속하여 그림으로 두 번째 코너를 돌아 나가는 것이다. 이 때 주의해야 할 것은, 중간의 가드레일이 약간 안쪽으로 들어와 있는 S자형이라, 자칫하면 타임 로스가 발생할 수 있다는 것이다.

두 번째 방법은, 방해하는 차량이 없을 때 사용하는 방법으로, 2개의 코너를 하나로 보고 단번에 드리프트로 도는 것이다. 일단, 첫 번째 코너를 최대한 아웃에서 시작하여 그립으로 돈다. 그리고 첫 코너의 클리핑 포인트를 지나고 가운데 S자의 클리핑 포인트를 만나려는 순간 아주 약간의 드리프트를 사용하여, 차 뒷범퍼를 가드레일에 스치듯 지나게 하여 2번째 직각 코너를 그립으로 돌 준비를 한다.

이렇게 직선이라고 생각되는 부분에서 아슬아슬한 스테어링으로 돌아가는 방법이라, 회전거리가 상당히 커지기 때문에 라인을 수정할 시간이 없는 것이 단점이다. 때문에 예측할 수 없는 앞 차량이 라인을 막아선다면 속수무책이다. 이러한 문제 때문에 찻간이 멀어지는 두 번째 바퀴부터 사용하게 될 것이다. 확실히 가속 구간을 확보하여 타임 로스를 줄일 수 있는 방법이다.

OUTER PASS

ROUND 2

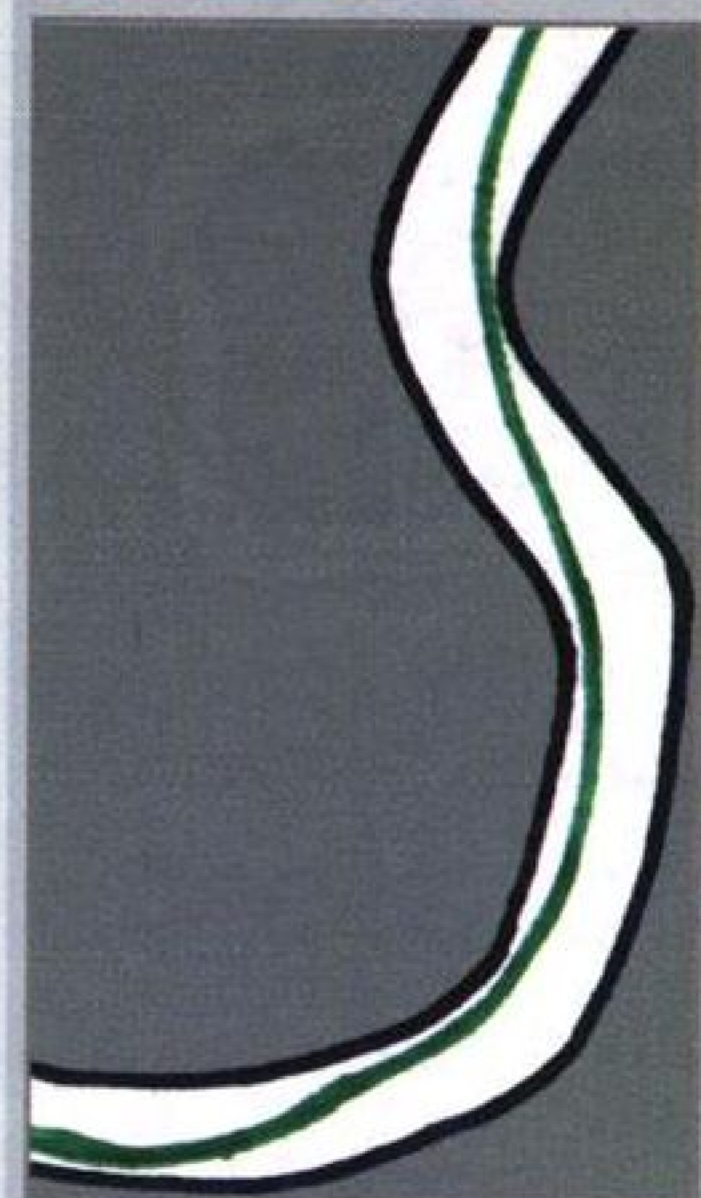
- LAP LENGTH: 4,535m
- LAP: 3 LAPS
- TIME: EVENING
- QUALIFY LIMIT: RANK 3
- REGULATION: REGULAR RULE
- CALSS: STANDARD
- ENTRY: 14

고도의 드라이빙 테크닉을 요구하는 코스로, 드리프트 후에 또 가벼운 코너가 있는 식의 복합 코너가 다양하게 준비되어 있다. 각 코너의 라인을 조합하여 생각하는 일이 중요하다. 스탠다드 클래스의 머신에서는 즐기는 기분으로 달릴 수 있다. 코너의 각과 고저차가 다양해서 머신에 맞는 코너링을 판단하는 재미가 있다.



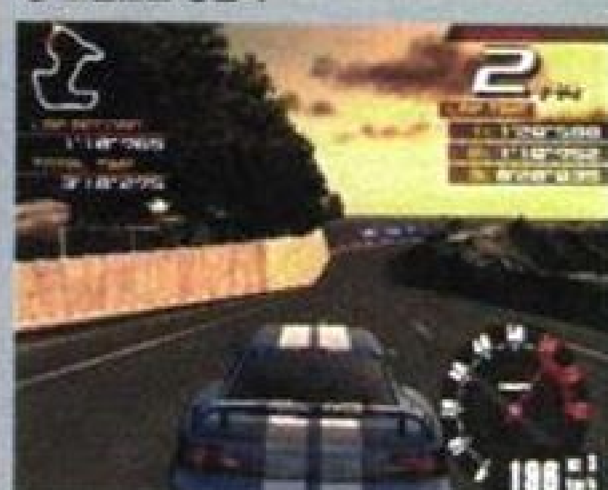


포인트 2





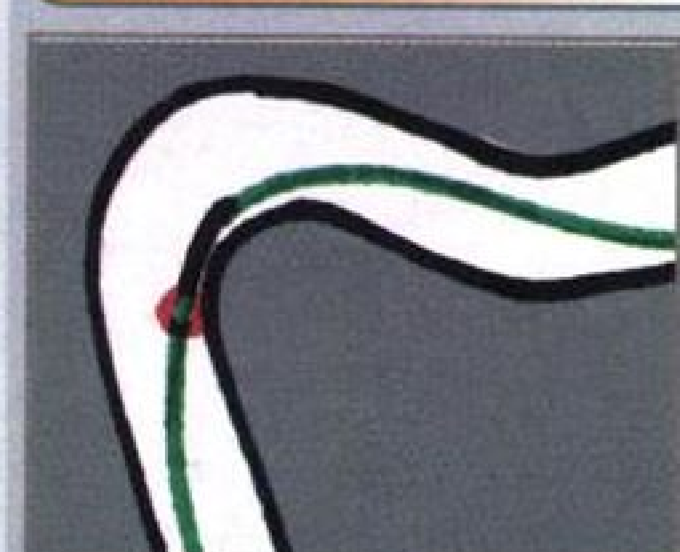
▲최대한 붙어서 돈 뒤 바로 다음 코너의 클리핑 포인트로 향한다

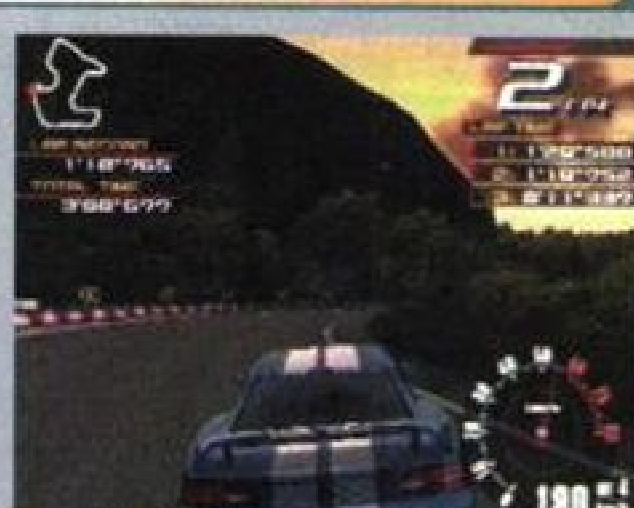


▲핸들 조작 없이 직선적으로 가속하며 2번째 코너를 빠져나간다

좌우에 풀밭과 흙으로 이루어진 둔턱이 있는 S자 코너이다. 스탠다드 클래스에서는 약간만 신경 써서 라인을 타면 최고 속도로도 얼마든지 돌 수 있다. 코너 안팎의 둔턱을 밟으면 속도가 줄어들기 때문에 아슬아슬하게 돌아나가자. 첫 코너 이후에는 확실히 오른쪽으로 핸들을 돌려두면 직선 가속이 가능하다.

포인트 1





▲시작과 함께 가벼운 드리프트로 돌입

45도 각도의 코너이지만, 폭이 넓어서 큰 부담은 없다. 스타트 후의 약간의 커브가 있는 터널을 지나 가속 구간 뒤에 만나는 첫 코너이다. 가볍게 드리프트를 사용하여 카운터를 줄이는 것을 시도하며, 다음의 복합 S자 코너에 대비하며 탈출 시에 안쪽으로 붙으며 가속하자.

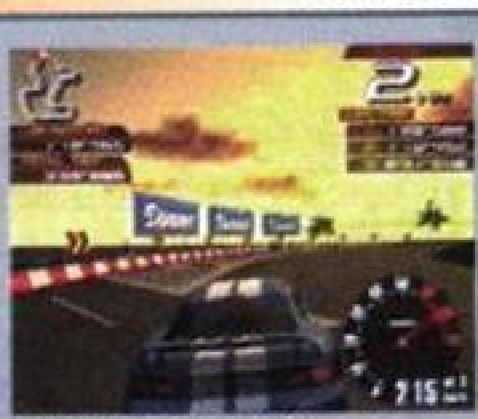


▶탈출 후 안쪽 라인으로 간다

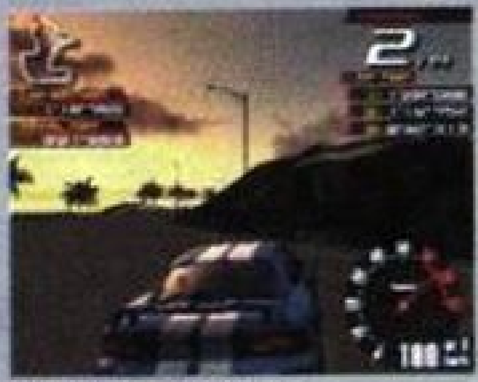


포인트 3





▲여기에서 미끄러지며



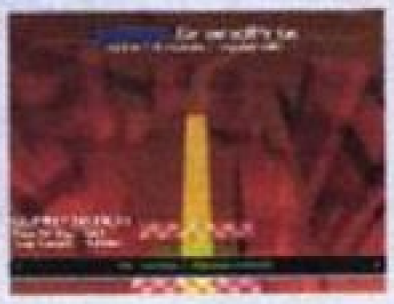
▲미리 균형을 잡는다



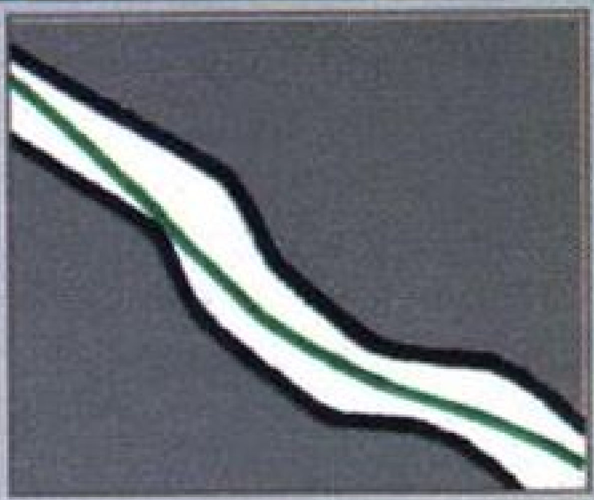
▲점프에 대비

코너 바깥쪽 라인의 노면 상태가 좋지 않은 직각 코너이다. 바깥쪽의 노면에 주의하며 코너의 출구가 보일 때쯤, 약간의 드리프트로 꺾어준 뒤 바로 카운터를 넣어 직선을 유지하자. 다음에 나오는 코너에서는 하중이 흔들리게되면 진입부터 곤란하므로 직선을 유지하는 것이 중요하다.

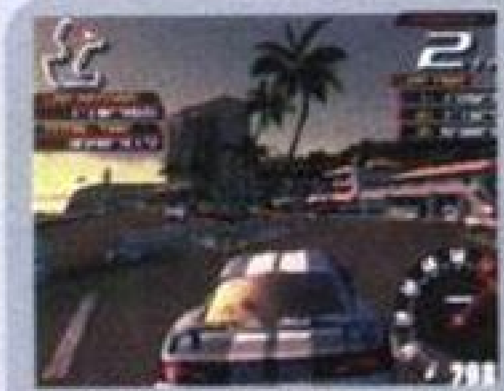




포인트 S



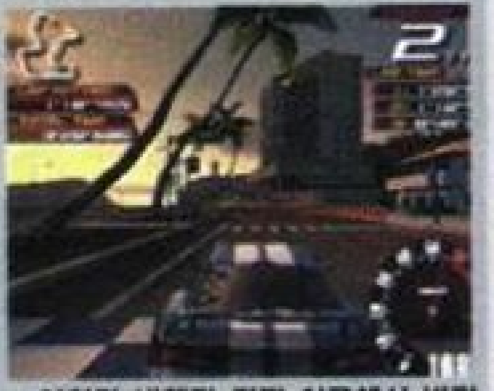
특이한 시케인으로, S자형 구조를 가지고 있으며 직선 중간에 거대한 장애물을 피해간다고 생각하면 좋다. 사실 움직이는 라인은 직선에 가깝지만, 진입 각도와 하중 이동시간을 생각하며 달려야하기 때문에 바늘구멍을 빠져나가는 기분으로 달려야 한다. 이 구간에서 추월을 하려면 우측으로 한번 꺾은 뒤 바깥쪽 라인을 타는 방법을 사용해야한다. 꺾기 전부터 추월을 시도하면 일단 꺾은 뒤에 밖으로 나갈 방법이 없어지기 때문이다.



▲4개의 클리핑 포인트를



▲모두 스치듯 인-인-인-인으로 빠져나간다

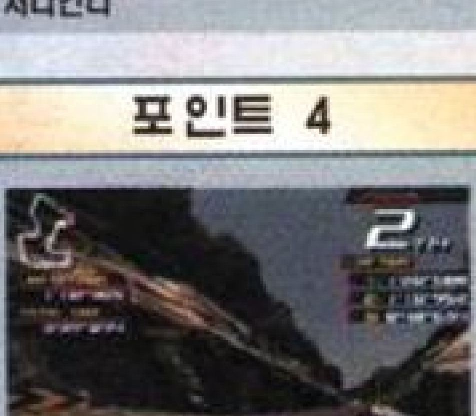


▲앞차가 방해가 되면 이곳에서 바깥쪽으로 돈다

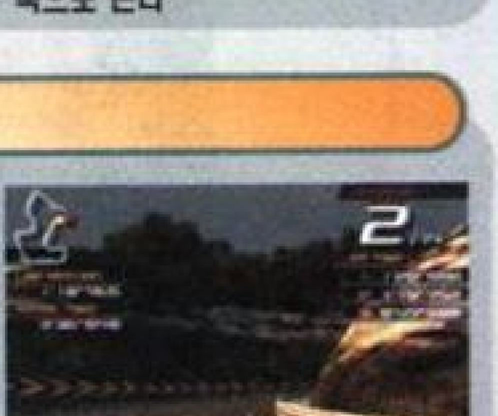


포인트 4

해변에서 빠지며 들어가는 30도 정도의 급격한 코너이다. 바깥쪽의 둔턱을 이용하면, 그림으로 도는 것도 가능하지만, 바깥쪽을 이용하기 보다는 안쪽을 철저하게 파고드는 것이 매끄럽게 돌 수 있다. 이 코너에서 완벽하게 돌면, 그레이트 코너링이라는 칭찬을 들을 수 있다.

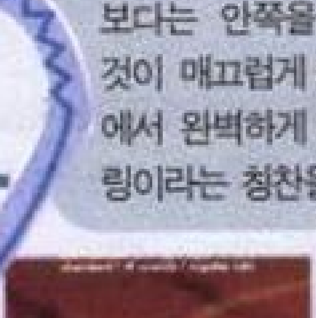


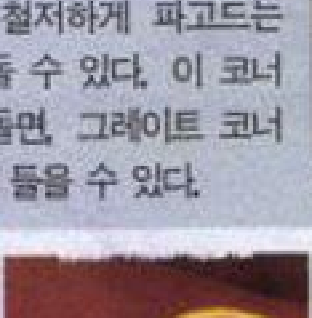
▲바깥쪽에는 둔턱이

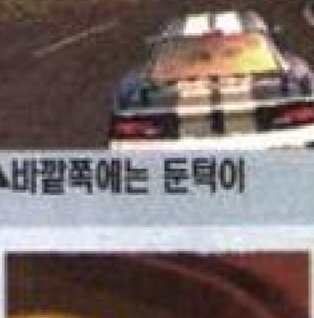


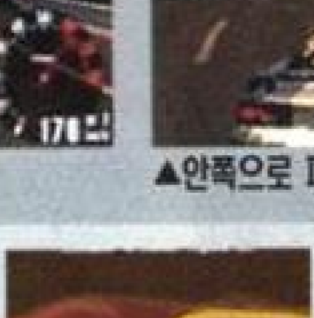
▲안쪽으로 파고든다

ART



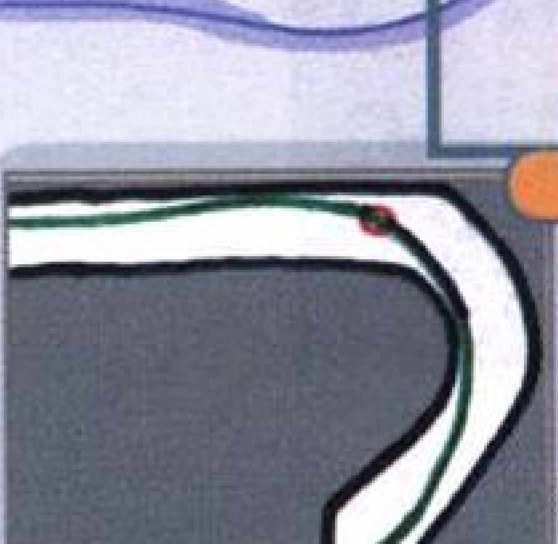








포인트 5



비대칭적인 U자형 코너라 코스를 파악하기 어렵다. 그림을 보면 첫 코너에 비해 두 번째 코너는 상당히 완만하다고 할 수 있다. 따라서 첫 코너에서 드리프트를 사용하여 두 번째 코너의 진입 라인을 확보하여 가속하며 도는 것이 타임 로스를 줄일 수 있다.



▲드리프트 후에 그립으로



▲바깥쪽에는 둔턱이

PlayStation 2

POWER 공략왕!

ABOVE THE CITY

ROUND 3

LAP LENGTH: 5,193m
LAP: 3 LAPS
TIME: DAY
QUALIFY LIMIT: RANK 2
REGULATION: REGULAR RULE
CALSS: STANDARD
ENTRY: 14

파크 타운에서 연장되어 나온 코스로 고가도로를 달리는 코스. 고가도로가 나오는 만큼, 코스의 고저차가 있어서 점프할 일이 많아서 이 부분이 관건. 또한, 중반부의 연속 코너링에서 승부를 가리게 된다. 난이도는 비교적 높은 편이지만 어중간한 코너는 없어 그립과 드리프트가 확연히 나누어진다.





▲이곳은 병목 구간이므로 충돌 주의

포인트 1



터널을 빠져 나와서 분기와 함께 맞이하는 첫 코너로, 파크 타운 때와는 달리, 좌측으로 꺾어야 하고 좁아지는 곳이므로 주의하자. 미리 준비하여 다음의 가벼운 코너에 대비하여 바깥쪽에서 직선적으로 라인을 탄다면 무리 없이 질주할 수 있는 코너.



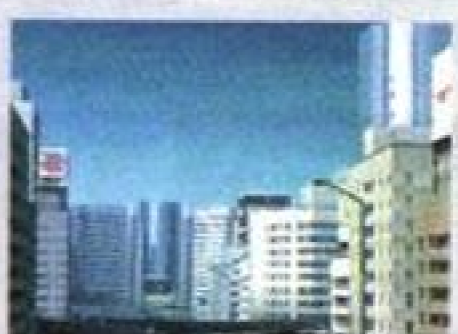
▶가벼운 코너웍으로 돌아나간다





GOAL



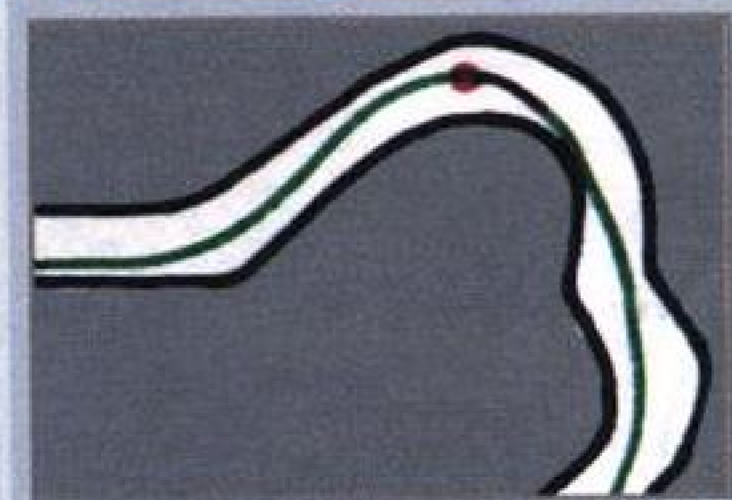




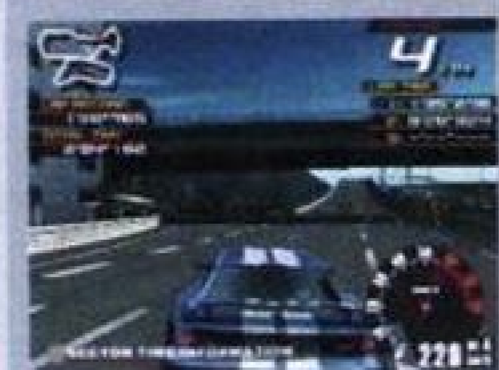


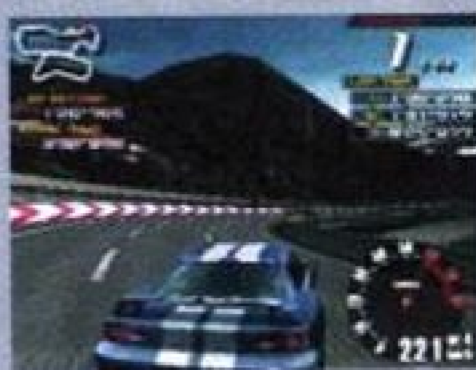


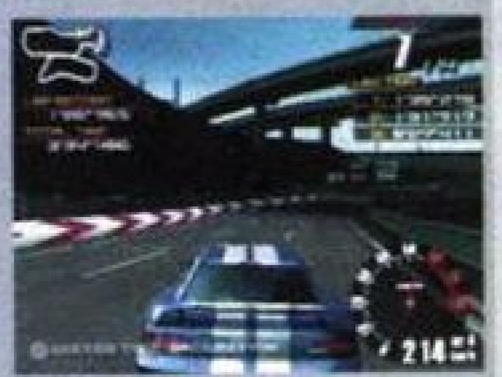
포인트 2



이곳은 2개의 코너가 조합된 S자형으로, 첫 코너가 완만하고 두 번째 코너가 급한 곳이다. 직선 가속구간을 지난 뒤 만나는 좌측으로의 좁아지는 코너이지만 완만하게 통과가 가능하다. 두 번째 코너의 클리핑 포인트를 만날 때쯤, 페인트 모션을 이용한 가벼운 드리프트로 방향을 바꿔주자. 두 번째 코너를 지나는 출구 쪽에 약간의 돌출이 있으므로 주의하자.

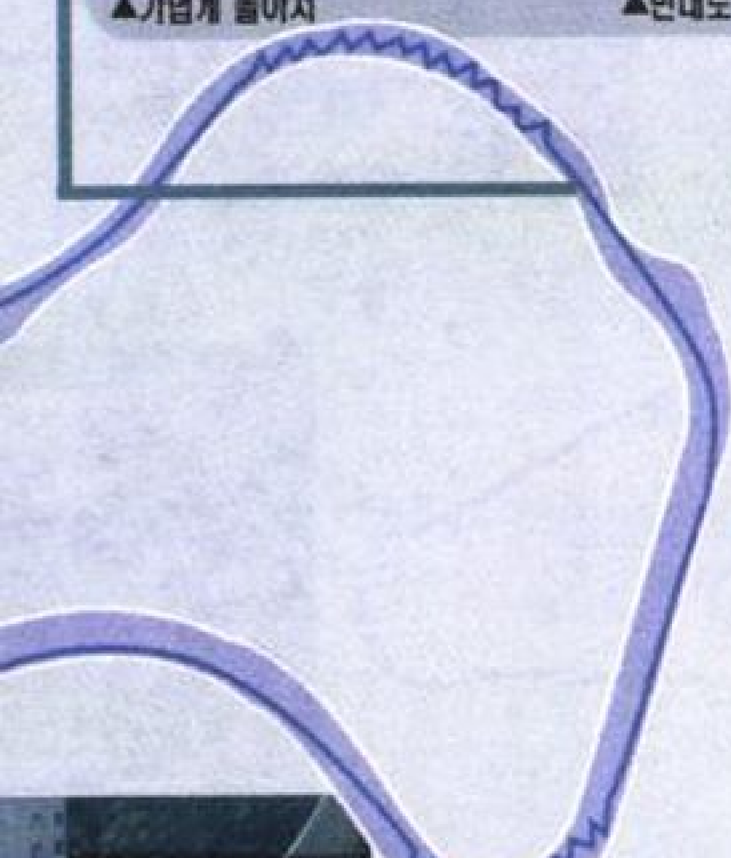

▲가볍게 돌아서


▲반대로 드리프트


▲출구 돌출 주의

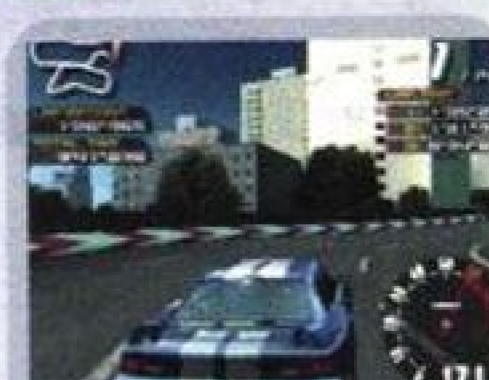




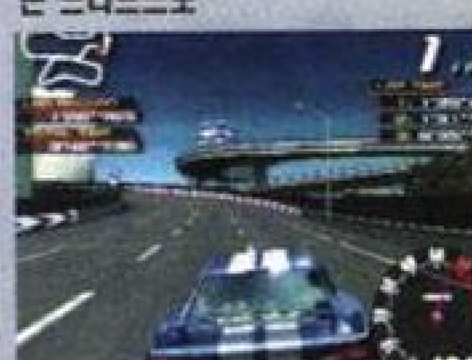


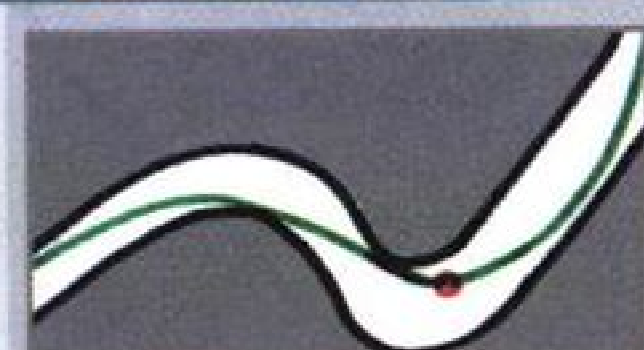





▲첫 코너는 클리핑 포인트를 스치는 드리프트로

포인트 3





고가도로에서 내려가는 부분으로 코너 전반에 걸쳐 좌우 경사인 뱅크와 역 뱅크가 존재한다. 뱅크로 들어가면 그립력이 높아지고 속도가 낮아지는 특성이 있으므로, 적절히 이용하는 것이 중요하다. 첫 코너는 급격한 45도 커브로, 최대한 안쪽으로 붙는 드리프트로 다음 코너의 아웃라인으로 이어지게 해야 가속하기 편하다. 이후는 파크 타운의 코스로 이어진다.


▲카운터를 적절히 넣어 그립을 되찾은 뒤 가속













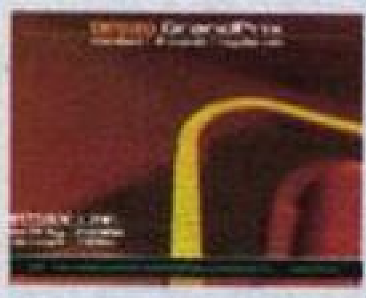
PlayStation 2 POWER 공략왕!

BAYSIDE LINE

ROUND 4

LAP LENGTH: 7,830m
LAP: 3 LAPS
TIME: EVENING
QUALIFY LIMIT: RANK 1
REGULATION: REGULAR RULE
CALSS: STANDARD
ENTRY: 14

7,830m의 최장거리 코스로 자칫하면 집중력을 잃기 쉽다. 릿지시티의 코너를 총망라한 코스로 다양한 코너워크를 구사할 수 있는 것이 특징이다. 아우터패스에서 분기되어 나오는 강어귀 모습이 아름답다.

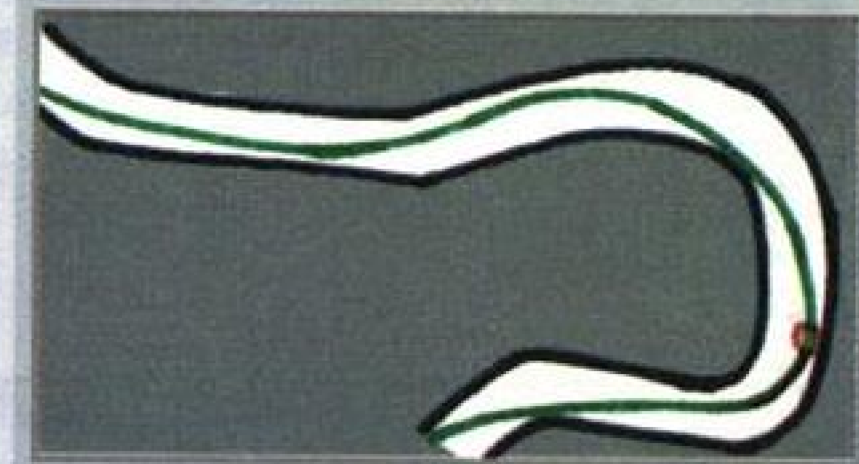








포인트 1



터널을 지나 강가 어귀로 들어가는 부분으로, 연속된 2개의 코너 중 두 번째 코너가 급하다.

아웃-인-아웃을 지키며 첫 번째 코너를 무사히 통과하고, 헤어핀이 끝날 무렵에 245km/h이상으로 드리프트를 사용하여 두 번째 코너를 지나자. 뒤에 이어지는 좌측으로의 커브는 원만하므로 라인을 잡으며 다음 코너에 대비하자.



▲라인을 지키며 꾹 참으며 그립으로 돌다가



▲출구가 보이기 시작하면 액셀 오프로 관성 드리프트를 사용





포인트 2



머리 위로 다리가 지나가는 그 코너로, 코너 전후에 복합 코너가 있어, 진입 라인과 탈출 라인 선정이 중요하다.

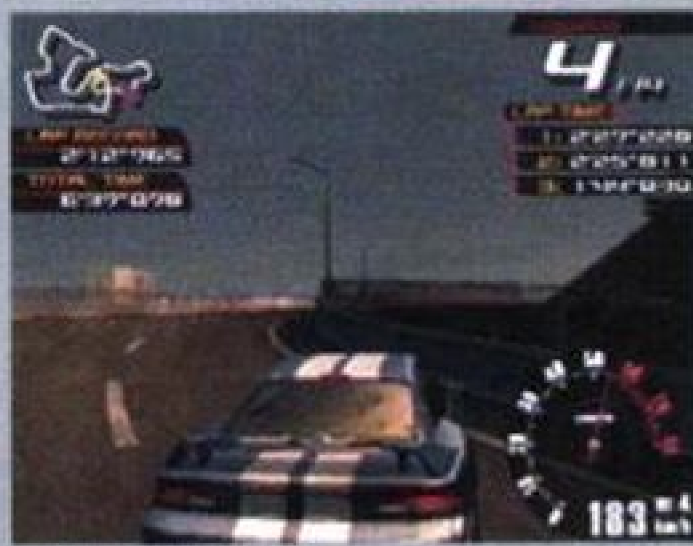
특히 탈출 후 카운터 스테어는 보통 때보다 많이 넣어야 매끄럽게 통과가 가능하다.

220km/h이상의 속력으로 돌파하자.

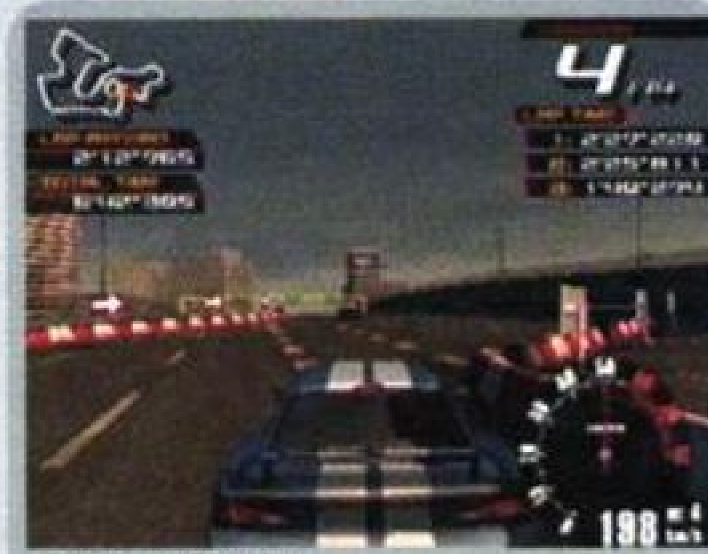




▲다리 밑을 드리프트로 지난다



▲복합 코너이므로 주의



▲좁아지니 주의하자



▲이곳이 최초의 드리프트 포인트 감속 노면을 이용한다

포인트 3



270도의 P턴 코너로, 「데이토나 2」 익스퍼트의 그것과 비슷하다. 다만, 계속된 드리프트는 화만 부를 뿐이므로 최적의 라인을 찾아 최단 드리프트로 돌파한다. 일단 처음에 P턴에 들어가기 전에 있는 좁아지는 구간에서 주의하며 진입한다. 그림을 보면 알겠지만, P턴은 초반의 꺾임이 급격하고 뒤쪽은 완만한 형태로 되어있다. 따라서 앞쪽을 드리프트로 주파하고 뒤쪽을 가속하며 돌아야 한다. 드리프트 포인트를 첫 클리핑 포인트로 잡으면 이어지는 코너에서 바깥쪽 라인을 잡기가 어려워지므로 클리핑 포인트를 지난 뒤, 바깥쪽에서 드리프트를 짧게 시도하여 방향을 전환한 뒤, 나머지 코너를 가속하며 도는 것이 최선의 방법이다. 하지만, 많은 차량과 함께 돌 때는 2단 관성 드리프트로 돌며 상황에 대처하는 것이 좋다. 또한, 안쪽의 감속 노면은 밟으면 속도가 줄어들고 그립력이 올라가므로, 그립 차량의 경우 코너진입 시 안쪽 바퀴를 걸치며 진입하면 좋다. 드리프트 차량의 경우 감속 노면을 앞바퀴에 걸치며 진입하여 핸들을 꺾으면 저절로 드리프트가 된다. 하지만, 드리프트 도중에 앞바퀴가 이곳에 걸리면 스핀 하게 되므로 주의해야한다.

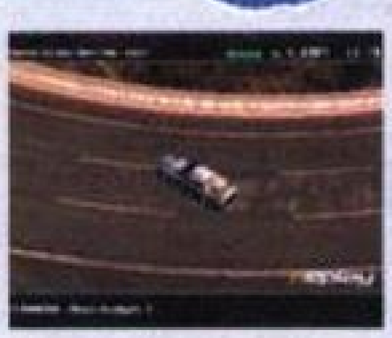




포인트 2



이제 마지막 스트레이트라고 생각하지만, 의외로 까다로운 코너가 남아있다. 우측으로의 완만한 코너 후에, 좌측으로 좁아지며 내리막인 코너이다. 가장 빠르게 지날 수 있는 방법은 드리프트가 필요 없는 첫 코너이지만, 라인 확보를 위한 드리프트를 하여 탈출 시 다음 코너의 아웃을 잡고, 내리막 왼쪽 코너에서 힘껏 가속하여 파이널 스트레이트로 향하는 것이다. 이 때, 드리프트 후에 S자를 최대한 직선으로 주파하는 것이 중요하다. 상황이 좋지 않으면 물론, 첫 코너를 그립으로 돌고 두 번째 내리막을 드리프트로 돌아도 좋지만, 후에 가속이 여의치 않아 타임 로스가 심하다.



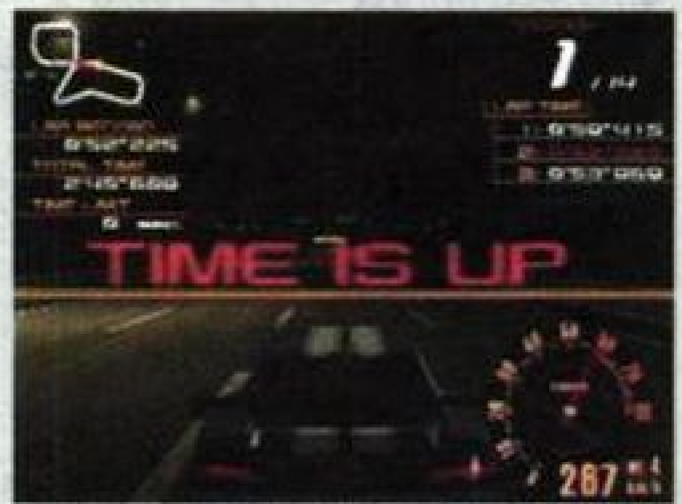


▲여기서 짧은 드리프트로 안쪽으로 파고들어



▲S자 내리막 코너를 직선으로 가속하며 주파

EXTRA GP



▲1위에 뉴 레코드이지만 타임아웃이 발목을 잡는다

엑스트라 그랑프리의 경우, 난이도에 상관없이 총 4가지의 그랑프리가 준비되어 있으며, 각 그랑프리는 마지막 그랑프리를 제외하고, 4개의 라운드로 이루어져 있다. 첫 번째 그랑프리는 레귤러 룰로 4개의 라운드에서 승리하는 것이 목적이다. 14대의 엔트리와 순위 제한이 있는 것은 스탠다드 그랑프리와 같다. 두 번째 그랑프리는 서든데스 룰로 4개의 라운드에서 승리하는 것이 목적이다. 서든데스 룰은, 각 체크포인트별로 시간 한정이 있으며 레이스에서 반드시 1위를 해야한다는 조건이 있다. 여태까지 익혀온 코스이므로 새삼스럽게 타임아웃을 당할 일은 없지만, 나이트를 달리는 3번째 라운드의 경우는 시간이 종종 모자라기도 한다.

세 번째 라운드는 리버스 룰로, 각 코스를 거꾸로 도는 것이다. 여기서 승리하면, 리버스 타임어택, 듀얼, 프리런 등이 가능해지며, 룰은 레귤러 룰과 동일한 순위 제한이다. 마지막 그랑프리는 원형의 특별 트랙에서 10바퀴를 도는 동안 1위를 차지해야 하는 라운드로 최고속을 겨루는 경기이다. 이미 앞에서 설명한 트랙에 대해서 엑스트라 그랑프리에 맞게 다시 설명하기에는 지면이 부족하므로, 앞서 부연 설명한 엑스트라 그랑프리에서의 코스 공략법을 유심히 보기 바라며, 엑스트라 그랑프리 2의 4번째 라운드에 처음 등장하는 그린 필드의 공략법을 싣는다.

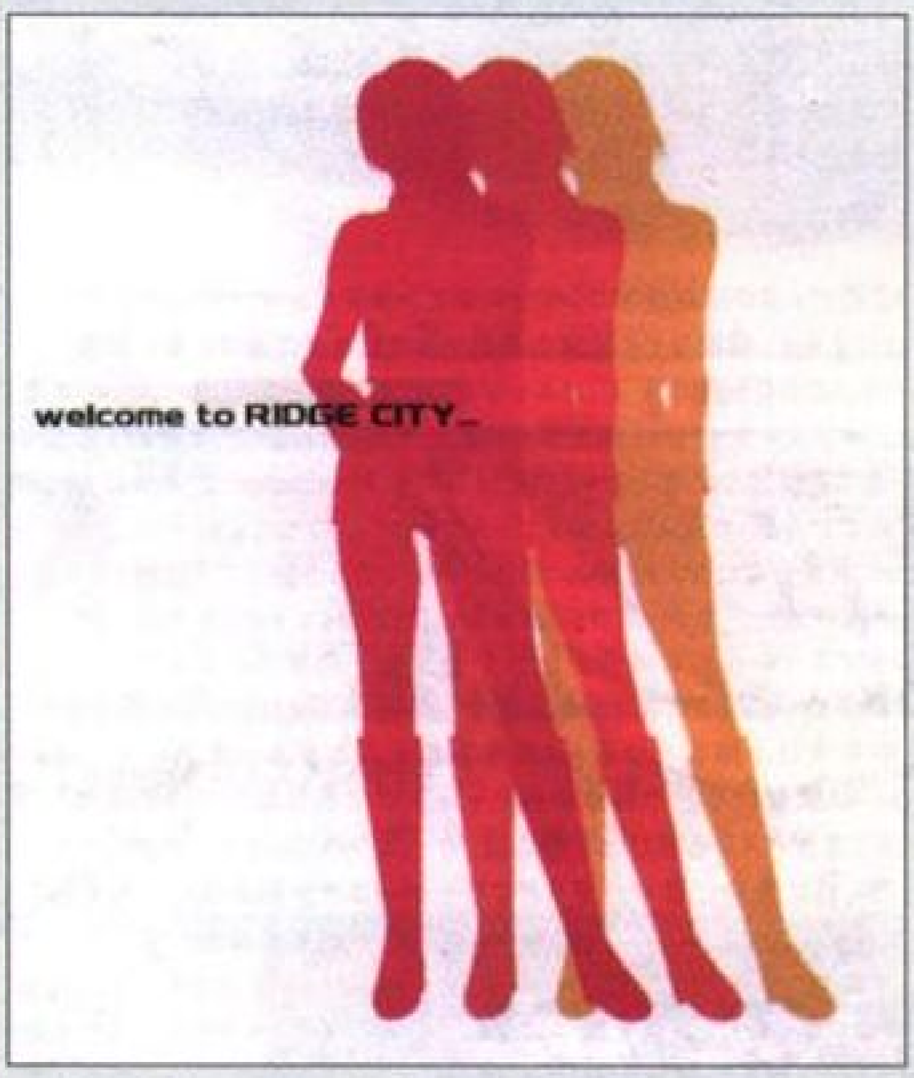
GREEN FIELD

ROUND 4
EXTRA GP❷

LAP LENGTH: 5,868m
LAP: 3 LAPS
TIME: DAY
QUALIFY LIMIT: RANK 1
REGULATION: SUDDEN DEATH RULE
CALSS: EXTRA
ENTRY: 14

릿지레이서에서도 등장한 LONG코스가 다시 돌아왔다. 써니비치에서 분기되어 나온 코스로 복합 코너링이 많은 고난이도 코스이다. 써니비치와 마찬가지로 속도를 줄일 일은 없는 것 또한 이 코스의 난점 타임로스를 최소화하며 달리자!

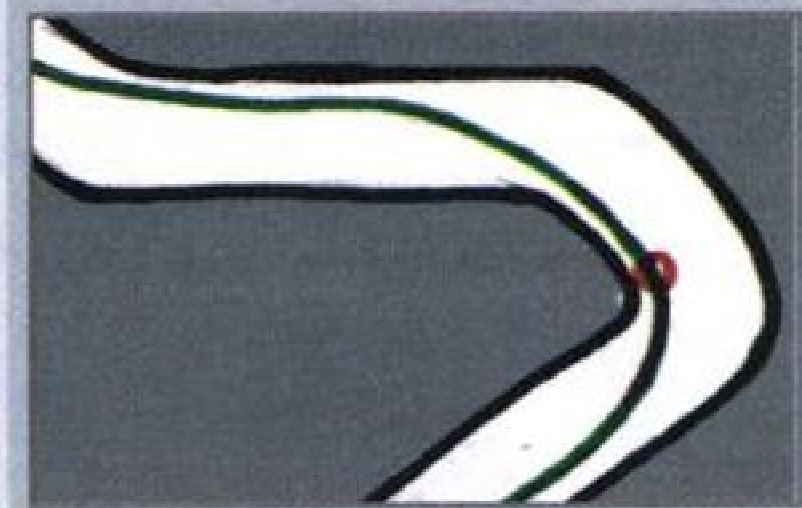








포인트 1



써니 비치에서의 분기를 지나, 약간의 가벼운 복합 코너를 통과하면 포인트 1이 보인다. 이 코너의 특징은 코너의 입구는 완만하지만 출구가 급격한 것이다. 따라서 코너의 출구 부분을 90도 정도의 코너로 생각하며 드리프트하는 것이 포인트. 좌측으로 지나가는 처음의 간판이 사라질 때쯤이 드리프트 포인트이다. 뒤에 이어지는 S자 코너에 대비하여 라인을 바깥쪽으로 잡아두자.

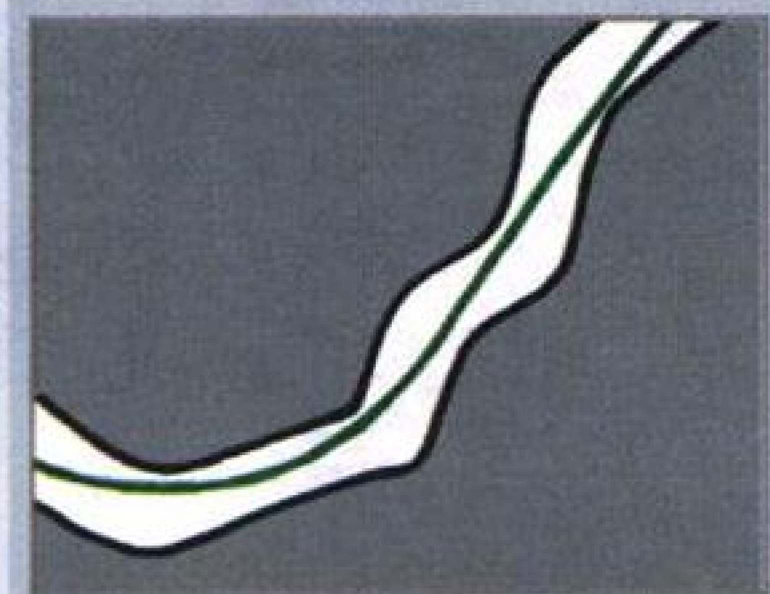


▲이 간판이 사라질 때쯤



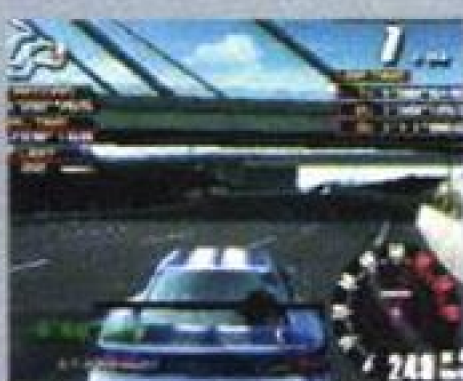
▲드리프트

포인트 2



그림에서 보면 알 수 있지만, 복합형 커브 뒤에 120도 가량의 코너가 있는 코스이다. 속도를 줄이지 않고 그립을 유지하며 각 코너의 클리핑 포인트를 스치듯 지나가는 것이 포인트. 마지막 코너를 돌기 위해 직선 라인 뒤에 핸들을 오른쪽으로 꺾는 것을 잊지 말자.


▲코너의 모습

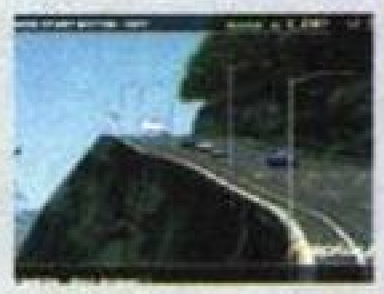


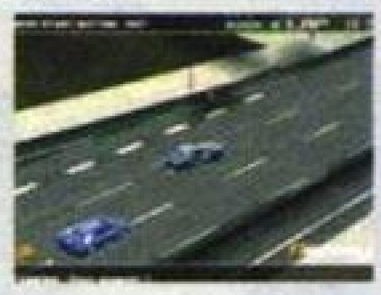
▲실제로는 직선으로 주파한다

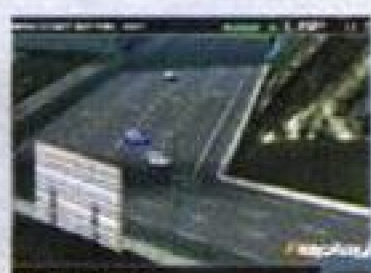


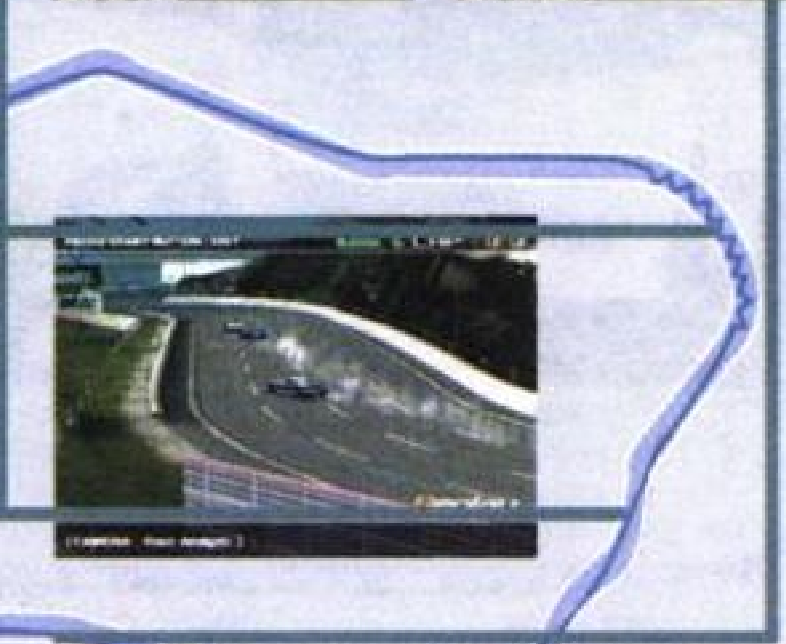
▲마지막에는 코너가 나타난다



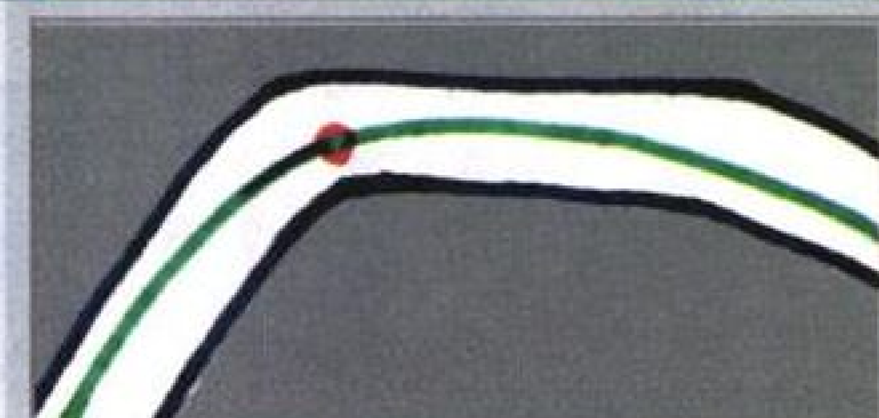







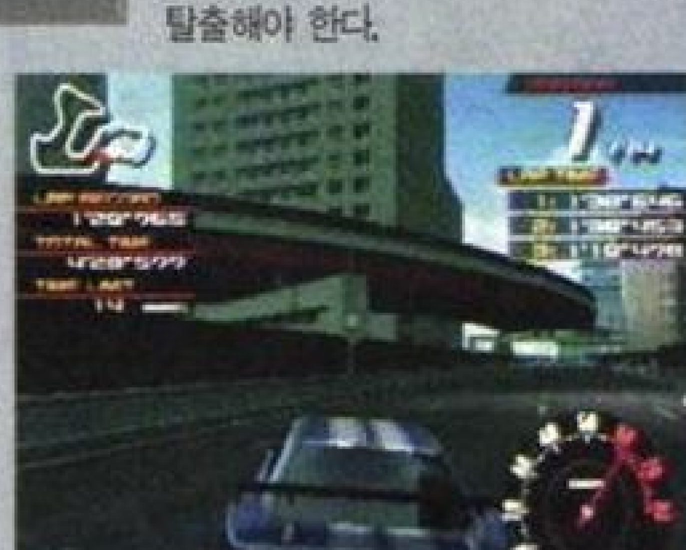
포인트 3



코너의 각은 심하지 않으나 코너 진입 부의 아웃 라인을 막아두어 까다로운 코너이다. 하는 수 없이 2차선으로 진입하여 드리프트를 사용해야 한다. 리어가 코너의 아웃 쪽에 끌릴 위험이 있으니, 도로가 넓어지는 시점에서 드리프트를 사용하여 탈출해야 한다.



▲누가 이런 몹쓸 짓을





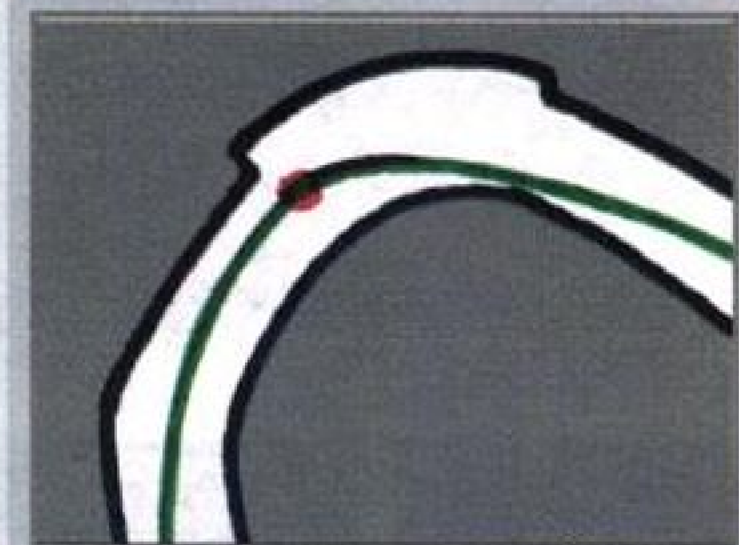

SUNNY BEACH

ROUND 4
EXTRA GP ❶

LAP LENGTH: 4,108m
LAP: 3 LAPS
TIME: DAY
QUALIFY LIMIT: RANK 1
REGULATION: REGULAR RULE
CALSS: EXTRA
ENTRY: 14

최초의 릿지레이서에 등장했던 코스로 컨트롤이 난해한 코스는 등장하지 않아 쾌적하게 달릴 수 있다. 또한 자유도가 높은 코스로도 유명하다. 터널이 2번 등장하며 그 사이에 점프 포인트가 있다. 릿지를 즐겼던 사람이라면, 자신도 모르는 사이에 단번에 연필이 기록을 갱신해버리고 놀랄지도 모르는 일이다.

포인트 2





▲이 언덕 뒤에



▲좌측으로 꺾이는 것에 주의



▲드리프트 후의 안정을 위해 포인트를 앞쪽에 잡고

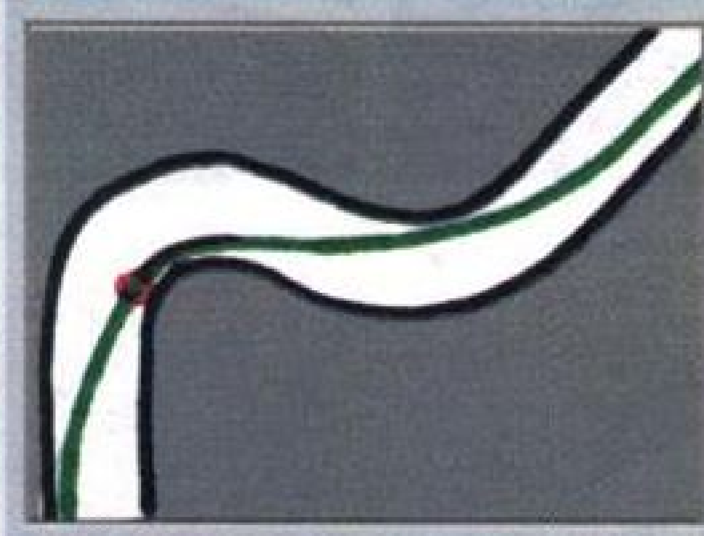


▲점프 시에 안정적으로

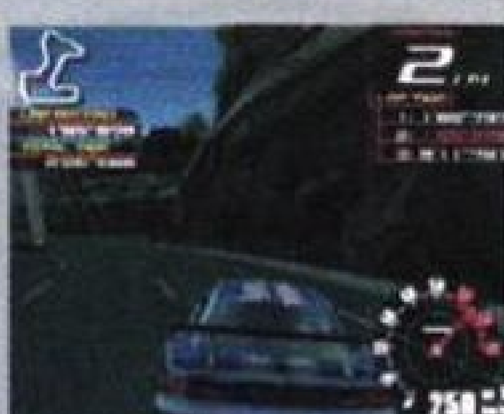
오르막 뒤에 숨어있는 약간의 우측으로의 커브를 주의해야한다. 오르막이 끝나는 시점에서 핸들을 조금 꺾어두자. 내리막에 이어서 나오는 90도의 코너는 드리프트 포인트를 앞으로 잡아 시도하여 그 뒤는 직선적으로 빠져 나가야한다. 코너를 돈 뒤에 점프 포인트가 있는데, 드리프트 후에 카운터를 주는 상황에서 점프를 만나면 차가 벽으로 향하고 착지 시에 가속도 좋지 않기 때문이다. 점프는 최대한 직선적으로 뛰고, 착지 시에는 rpm을 최대 토크가 나오는 부분에 맞추는 것이 포인트.



포인트 1







▲더블 드리프트



▲혹은 한번의 드리프트와 아웃-인-아웃

터널에서 빠져 나와, 다리로 진입하는 S자형 코스로, 드리프트 라인을 잡는 것에 자신이 없다면 평범한 더블 드리프트로, 첫 번째 코너의 안쪽에서 드리프트를 마치고 두 번째 클리핑 포인트로 향할 자신이 있다면 아웃-인의 극히 짧은 드리프트 후에 나머지를 직선적으로 빠져나가는 것이 좋다. 타임어택 시라면 그림에도 있는, 두 번째 주법을 추천한다. 이쪽이 DJ가 칭찬해주기도 하기 때문에 기분이 좋다(무념). 상쾌하게 해변으로 나가자.

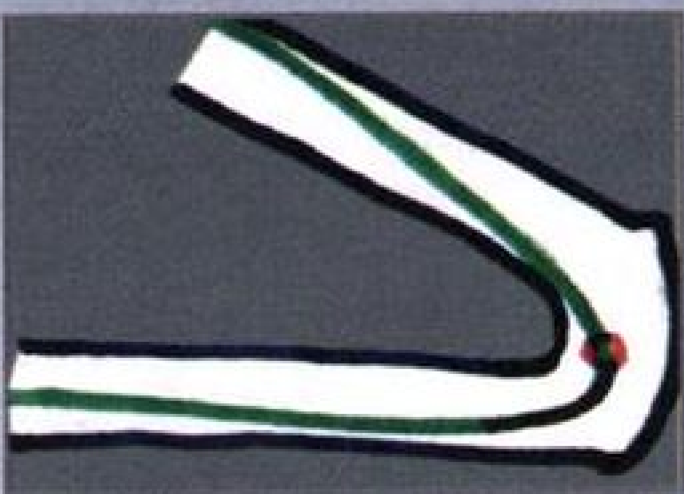


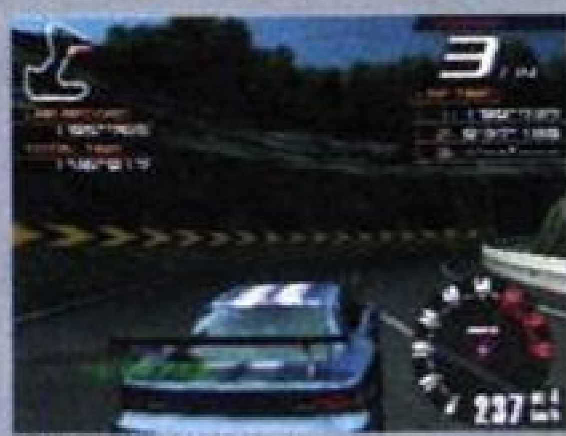
GOAL





포인트 3





▲저돌적으로 파고든다



▲방해 차량이 많으면 오버스피드로 밖으로 빠진다



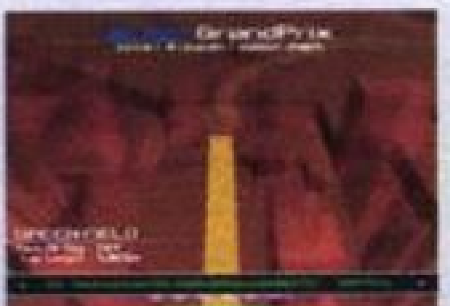
점프 후에 해변을 배경으로 가속한 뒤, 뒤쪽의 둔턱을 두고 급한 드리프트를 해야하는 구간이다. 상대의 방해가 없다면 최대한 안쪽으로 돌아나가는 것이 포인트. 바깥쪽의 둔턱을 밟으면 속도가 감소하지만, 만약 안쪽과 중간의 라인이 모두 막힌 상황이라면 뒷바퀴를 둔턱에 걸치며 드리프트를 시도하면, 스핀 방지 효과와 라인확보가 되는 이점이 있다. 하지만, 그레이트 코너링을 위해서라면 최대한 안쪽으로 파고들며 드리프트해야 한다는 것을 명심하자.



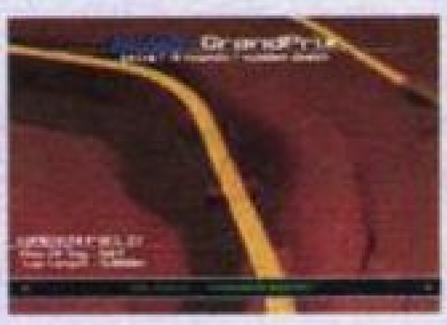












포인트 4



파이널 스트레이트로 향하는 전통적인 복합 코너로, 첫 번째 코너가 두 번째 코너보다 급하고 폭이 좁다. 때문에 첫 번째 코너를 드리프트로 주파한 뒤 두 번째 코너를 직선적으로 빠져나가는 것이 포인트.



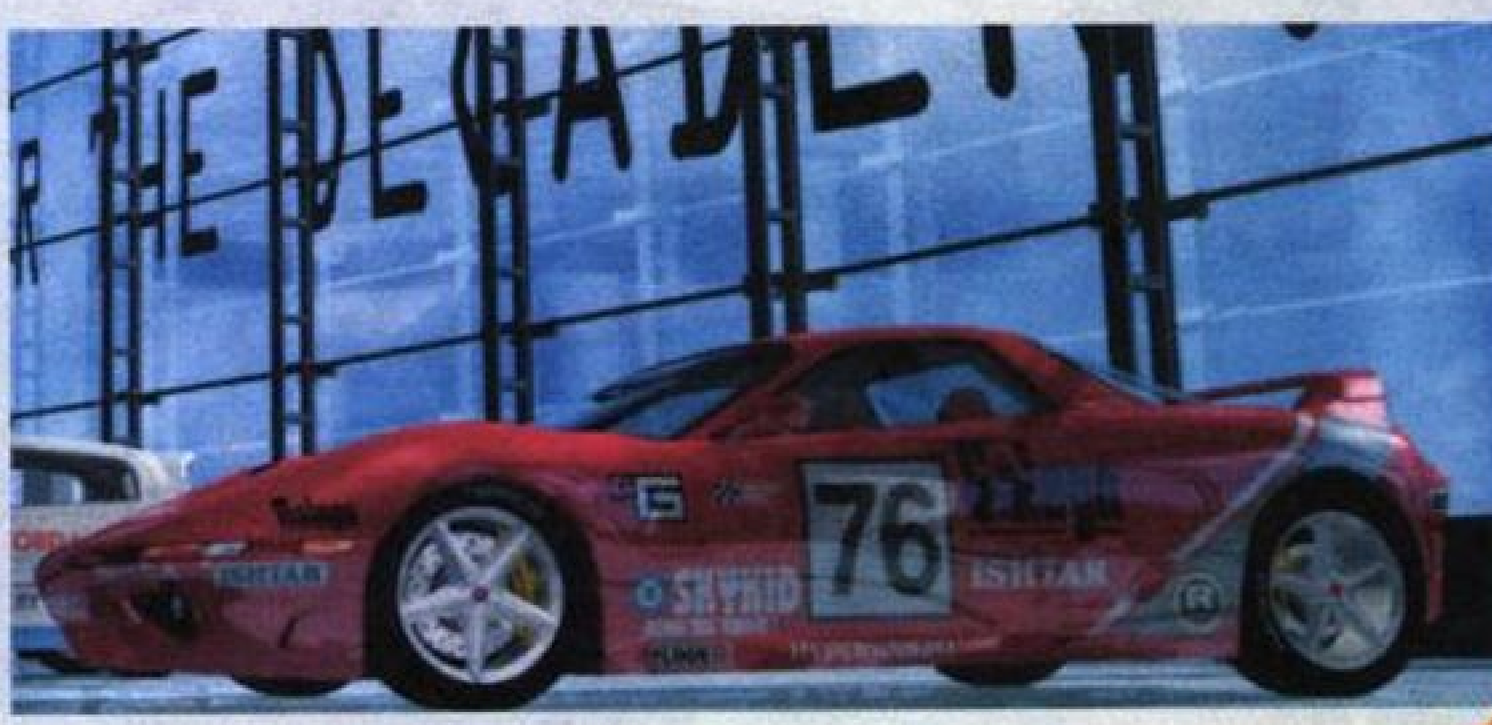
◀드리프트 후



▲스트레이트로 가속

START

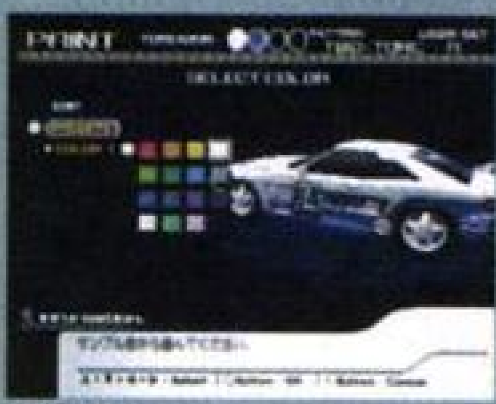




GP 진행

DESIGN

차량의 디자인과, 이름을 바꿀 수 있다. 앞에서 설명한 데로 투톤과 라인의 두 가지 디자인이 있으며, 색 지정은 4색까지 마음대로 가능하다.





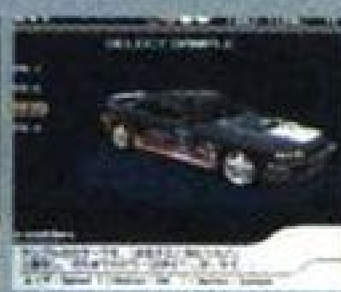
▲색 지정



▲투톤



▲라인



▲미리 준비된 패턴

GARAGE

게임을 진행하며 얻은 트로피와 엔진, 차량 등을 보고, 선택할 수 있다.

RACE

GP

그랑프리에 참전한다. 엑스트라 그랑프리의 순서는 다음과 같다.

GP1 / 레귤러 풀
GP2 / 서든데스 풀
GP3 / 리버스 풀
GP4 / 오벌

엑스트라 GP는 클리어 후에 다시 참전하면 코스가 랜덤으로 변하는 특성이 있다.

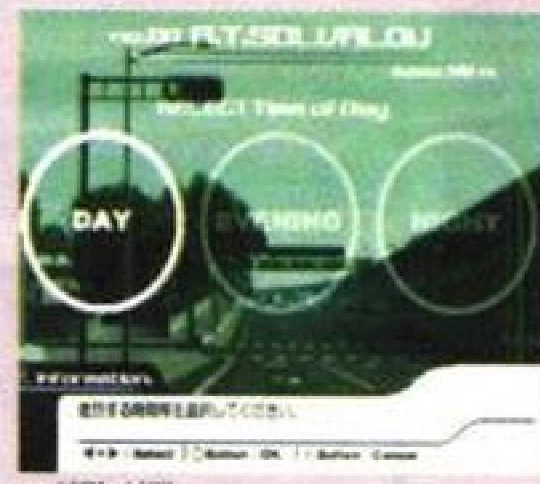
GP의 이름은 난이도에 따라 다르다. 이지의 경우, BASIS, HEROIC, BLAST, KNIGHT, THRONE의 순서로 진행되고, 노멀의 경우는 FRONTAL, VRAVERY, GALE, BARON, MONARCH의 순서로, 하드의 경우 FOUNTAIN, SPARTAN, TORNADO등의 스탠다드와 엑스트라 후에, 숨겨진 MAXIMUM GP가 있다.

TIME ATTACK

1/100초대의 경쟁을 할 수 있는 세계로, 개인적인 기록으로 실력을 겨루는 레이스다. GP에서 클리어한 코스를 선택할 수 있으며, 시간대 설정이 자유롭다.

기록을 보면 피오나, 디전, 레나 등의 기록이 있는데 붉은 R마크가 달린 기록에는 데빌과 엔젤의 기록이 있는 것이 보일 것이다. 이 기록들을 갱신하면 듀얼 모드에서 그 차량들과 겨룰 수 있게된다.

〈fiona, dision, rena 작게〉비행 속도에 적응하기 위해 릿지 씨티에서 수련을 했다고 우기려는 것인가



▲시간 선택



▲이 R마크를 확인하자

DUEL

듀얼이란 겁투라는 뜻이다. 우리에게 익숙하게 배틀이라고 생각하면 좋다. 1:1로 붙는 솔로 배틀과 다수의 머신을 상대하는 배틀 로얄이 있다. 타임어택을 마치고 왔다면, 데빌카와 배틀을 벌일 수 있고, 이기게되면 그 차량을 얻는다.

FREE RUN

말 그대로 자유롭게 달릴 수 있으며, 순위나 타임 등을 전혀 잴 수 없다. 시간 제한이 없고, 역주해도 경고가 나오지 않는 자유로운 모드, 릿지 씨티를 상쾌하게 드라이브하고 싶을 때 원하는 음악과 함께 달리면 기분이 좋다.



●장르:대전액션 ●제작사:캡콤/ 아리카 ●발매일:3월 4일 ●발매가:6,800엔

PLAYSTATION 2

역사적이라 할 수 있는 플스2의 첫 대전액션 게임!!

스트리트 파이터 EX3







그래픽	★★★
조작감	★★★★
연 출	★★★★
사운드	★★★★★
소장가치	★★★★

(접대용으론 최고다)

이미 아케이드 판에서 많은 골수팬들을 거느리던 「스파EX」시리즈. 가정용으로 발매되면서 다양한 모드의 추가로 플레이어들의 도전정신을 시험케 했던 스파EX의 최신판이 플스2라는 괴물하드를 이용하여 화려하게 발매되었다. 게다가 동시발매. 그러나 이것이 진정한 플스2의 성능이라고는 말하지 않겠다. 이 게임만으로 플스2의 모든 것을 간파하려는 얄팍한 생각은 가지지 말자.

공략 ···› 코스가이 & 0大 커플

시스템 소개

기본 조작

지금까지의 스파 시리즈에 비해 별다른 차이가 없다. 8방향키와 6버튼의 조합으로 조작.





특수기 지상에서나 공중에서 방향키와 버튼의 조합으로 나가는 기술들. 하단 가드가 불가능하거나 이동을 하는 등 통상기보다 다양한 공격을 하는 기술들.


▲특수기라고 다 공격인 건 아니다

통상기 지상에서나 공중에서 단순히 펀치나 킥 버튼을 누르면 나가는 기술들.

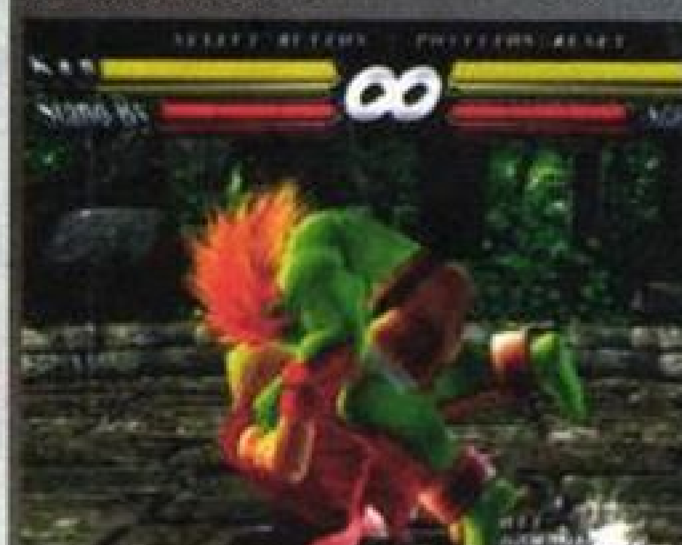
필살기 커맨드 입력과 버튼의 조합으로 나가는 기술들. 각각의 캐릭터마다 고유의 필살기들을 가지고 있다. 필살기들을 쓸 때마다 슈퍼콤보 게이지를 채울 수 있다.


▲가장 대표적인 필살기

가드 가드는 상단가드와 하단가드 두 가지 밖에 없다. 상단, 중단판정을 가지는 공격들은 상단가드로, 하단판정을 가지는 공격들은 하단으로 막아야 한다. 중단공격, 점프공격은 하단으로 가드할 수 없다.

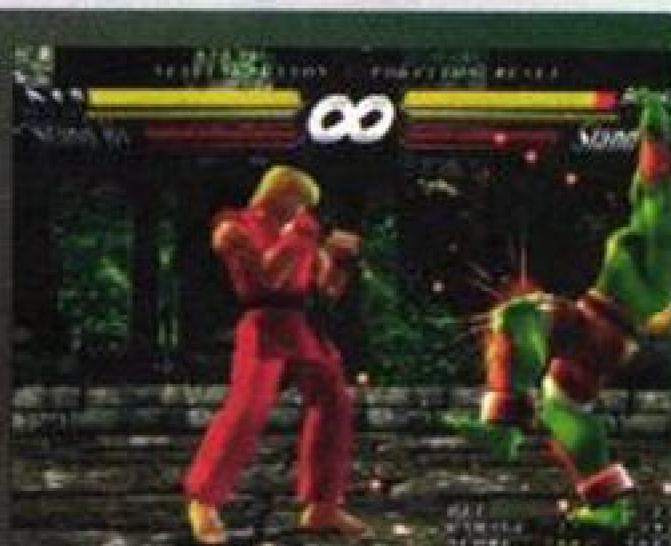

▲가드는 대전의 기본

잡기 상대와의 거리가 가깝다면 잡을 수 있다. 방향키를 ←나→로 하고 약K와 약P를 동시에 누르면 된다. 방향키에 따라 두 가지 종류의 잡기가 나간다. 잡기풀기도 마찬가지로 방향키를 ←나→으로 하고 약K와 약P를 동시에 누르면 된다. 잡기를 풀게되면 TECH HIT라는 메시지가 나오며 슈퍼콤보 게이지가 일정량 차게된다.


▲지옥차도 건재하다


▲잡기를 풀면 게이지가 꽤 많이 찬다

하드 어택 중K와 중P를 동시에 누르면 발동되는 특수공격. 전작과는 달리 게이지를 소비하지 않고 가드가 가능하다. 대신 중단판정을 가지며 앉아있는 상대에게 히트시키면 일정시간 상대의 자세를 무너뜨릴 수 있다. 자세가 무너지면 서두르지 말고 침착하게 연속기를 넣어주자. 그러나 서서 맞는다면 단순한 공격일 뿐이다. 통상기에서 캔슬해서 사용 할 수 있게 되었는데 이를 이용하여 간단한 심리전을 펼 수 있다. 하드 어택이 빠른 캐릭터가 하단 견제기에서 곧바로 캔슬하여 하드 어택을 해주면 대부분의 상대는 습관적으로 하단가드를 하다가 자주 맞는다.


▲하드 어택. 전작보다 좋다고도 나쁘다고도 말할 수 없다



게임 화면



① 체력 게이지 - 현재 대전중인 캐릭터의 체력 게이지. 모두 없어지면 K.O가 된다. 태그모드에선 빨간색으로 남겨진 부분이 대기중일 때 회복된다.
② 스코어 - 점수의 표시.
③ 슈퍼콤보 게이지 - 3칸으로 나뉘어 있으며 게이지의 양에 따라 슈퍼콤보를 사용할 수 있게 된다.
④ 캐릭터 이름 - 대전중인 캐릭터의 이름.
⑤ 보너스 메시지 - 대전중의 특수 상황을 알려준다.
⑥ 히트 수 - 연속히트 수를 알려준다.
⑦ 타임 - 0이 되면 무조건 한 라운드가 끝난다.
⑧ 체력 게이지 - 태그 배틀 모드에서 대기중인 캐릭터의 체력 게이지.
⑨ 슈퍼 콤보 게이지 - 태그배틀 모드에서 대기중인 캐릭터의 슈퍼콤보 게이지.
⑩ 태그 게이지 - 게이지가 모두 차서 Stand By상태가 되면 파트너와 태그할 수 있게 된다. 시간에 따라 게이지가 찬다.

슈퍼 콤보

슈퍼콤보 게이지를 채워 쓸 수 있는 강력한 공격. 보통 필살기들의 강화판인 경우가 많다. 한 번 쓸 때마다 슈퍼콤보 게이지가 한 칸씩 소비된다. 기술과 캐릭터마다 차이가 있기는 하지만 대부분 통상기, 특수기, 필살기 등에서 캔슬하여 공격 할 수 있고 다른 종류의 슈퍼 콤보에서도 캔슬할 수 있다. 연속기의 마지막으로 쓰인다.


▲역시나 가장 대표적인 슈퍼콤보


▲슈퍼콤보→슈퍼콤보로의 연결. 물론 모든 슈퍼콤보가 이런 건 아니다

메테오콤보

슈퍼콤보 게이지 3칸을 모두 소비하며 발동하는 가장 강력한 기술. 성공한다면 70% 정도 되는 엄청난 데미지를 줄 수 있다. 역시나 슈퍼콤보처럼 기술에 따라 차이가 나지만 다양한 공격에서 캔슬로 넣을 수 있다.


▲EX2 PLUS에서 처음 도입된 메테오콤보

모멘터리콤보

EX3에서 새로 도입된 신 시스템. 필살기가 맞는 순간 P나 K버튼을 누르면 캐릭터마다 고유의 모멘터리콤보가 나간다. 필살기에서 필살기로 딜레이 없이 이어지며 모멘터리콤보 역시 필살기이기 때문에 다른 종류의 모멘터리콤보나 슈퍼콤보로 캔슬할 수 있다. 잘 활용하면 평상시엔 불가능한 콤보들을 만들어 낼 수 있게 된다. 그러나 타이밍을 익히기가 쉽지 않고 효율성이 떨어지는 모멘터리콤보를 가진 캐릭터들이 많아 그리 믿을만한 공격은 못된다.


▲필살기가 맞는 순간… 곧바로 모멘터리콤보로 연결된다


▲가드되어도 콤보는 발동한다

태그 배틀

최근의 추세에 편승한 것인지 이번 작에 새로 추가된 배틀 모드. 오리지날 모드 일부와 아레나 모드에서 사용 할 수 있다. 자신의 캐릭터를 고른 뒤 파트너를 고르고 파트너의 행동을 세팅하는데 MANUAL은 자신이 직접 조정, MANUAL 2P는 2P가 조정, Semi-Auto는 컴퓨터가 조정해 준다. 나름대로 컴퓨터도 잘 싸워준다. 파트너 교체는 강K와 강P. 단순한 파트너 교체뿐 아니라 태그콤보, 크리티컬 퍼레이드, 메테오 태그 콤보 등을 사용할 수 있다. 자신이 조정하던 캐릭터가 죽으면 자동적으로 파트너가 바뀌며 죽은 파트너의 슈퍼콤보 게이지를 이어 받아 총 6개의 슈퍼콤보 게이지를 사용할 수 있게 된다. 게다가 바닥에 쓰러져 있는 시체를 공격하여 상대에게 타격을 줄 수도 있다.


▲이제 태그 배틀은 선택이 아니라 필수가 되는 건가?



▲시체조차 이용하는 비정한 세계

태그 콤보

태그를 하고 파트너가 나올 때까지 머리 위에 화살표가 빛나는데 그 동안 캐릭터를 조작할 수 있다. 이를 이용한 태그 콤보도 가능하다. 통상기 중에도 캔슬로 태그할 수 있으니 이를 잘 활용하여 쓸만한 태그 콤보를 만들어 보자. 파트너 세팅에서 맞춰놓은 대로 움직이므로 파트너 세팅을 매뉴얼로 맞춰 놓았다면 혼자서 두 명을 다 조작해야 한다.



▲둘이서하면 더 재밌다

크리티컬 퍼레이드

커맨드는 ↓↘→ 강P+강K. 태그 게이지와 플레이어 및 파트너의 슈퍼콤보 게이지 두 개를 소비한다. 「마벨 VS 캡콤」처럼 일정시간동안 파트너와 둘이 동시에 공격한다. 역시 파트너 세팅에서 맞춰놓은 대로 움직인다.



▲이 상태에선 슈퍼콤보 게이지가 떨어지지 않는다

메테오 태그 콤보

특정한 조합의 캐릭터를 사용하면 메테오 콤보의 합체공격을 볼 수 있다. 태그 게이지와 발동하는 캐릭터의 슈퍼콤보 게이지 세 개 모두를 사용한다. 캐릭터간의 조합과 조작은 다음과 같다. 표는 각각 캐릭터, 커맨드, 공격 판정이다.

켄 & 류 ↓↙←↓↙←PPP(3버튼 동시) 타격기



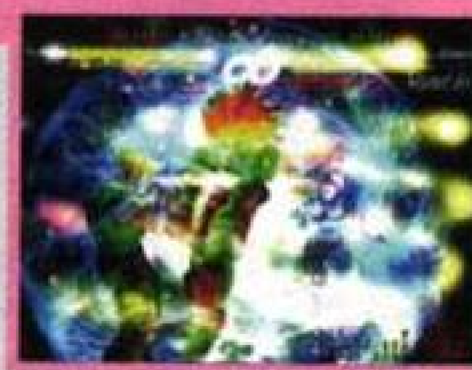
◀뭔가 압삽하다



▶스파무비가 생각난다(「리얼 배틀 온 필름」이 아니다!)

사쿠라 & 류 약P, 약P, ←, 약K, 강P 이동 잡기

가일 & 춘리 ←축적→PPP(3버튼 동시) 장풍류

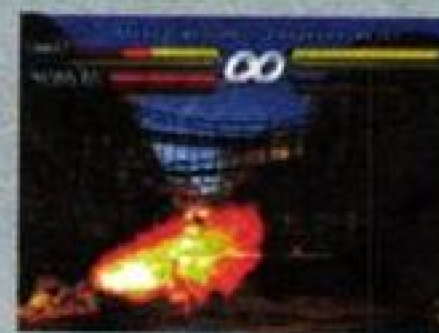


▲양기와 음기가 만나서 대폭발

브랑카 & 달심 ←축적→PPP(3버튼 동시) 이동 잡기



▲전기구이



▲이어지는 직화구이

장기에프 & 다란 레버 2회전 + KKK(3버튼 동시) 잡기



▲뭔가 아하다



▲WWF냐?

베가 & 발록 ←축적→KKK(3버튼 동시) 타격기



◀창과 봉으로 쑤신다



▶데미지는 높지만 썰렁한 연출

나나세 & 호쿠토 약P, 약P, ←, 약K, 강P 타격기

프롬 & 다란 ↓↙←↓↙←PPP(3버튼 동시) 장풍류



▲음악이 흐르고



▲서커스 덤블링 묘기가 펼쳐진다

호쿠토(각성) & 카이리 약P, 약P, ←, 약K, 강P 이동 잡기



◀에어 워크~



▶카이리가 강림한다

잭 & 롯소 ←축적→PPP(3버튼 동시) 타격기

※주의할 점은 앞쪽의 캐릭터만 발동시킬 수 있다는 사실.

드라마틱 배틀

「스파제로」시리즈의 그것처럼 1vs多 혹은 多vs1 대전을 한다. 제로 시리즈와 다른 것은 하나의 체력 게이지와 슈퍼콤보 게이지를 공유하는 것이 아니라 각각의 체력과 슈퍼콤보 게이지를 가진다는 것. 설정에 따라 여러 가지 대전 모드가 있다.



◀각종 배틀 모드

팀배틀 모드

이전까지의 대전액션 게임에서 흔하게 볼 수 있었던 팀배틀 모드. 오리지날 모드에선 베가와의 마지막 대전이 팀배틀 모드이다. 아레나 모드에선 1명부터 5명까지 각각의 캐릭터를 선택해 대전할 수 있게 된다. 슈퍼콤보 게이지는 그대로 다음 캐릭터로 연결되며 남아있는 시간에 따라 체력 게이지가 회복된다.



▲5인 팀배틀 화면

메뉴 설명

모드 셀렉트

타이틀 화면에서 START버튼을 누르면 들어간다. 오리지날 모드, 아레나 모드, 캐릭터 에디트 모드, 트레이닝 모드, 옵션 모드 등의 여러 가지 게임 모드로 들어 갈 수 있다.



▶급히 만들어서 그런지 다양한 모드가 없다

오리지날 모드 (ORIGINAL MODE)

주인공 캐릭터를 하나 골라 컴퓨터와 대전을 해나간다. 마지막 보스는 베가. 컴퓨터를 이길 때마다 새로운 파트너로 받아들일 수 있으며 다음 대전상대를 고를 수 있다. 그리고 대전 전에 메달을 획득하기 위한 조건이 두 종류 나오는데 이 조건 중 하나를 골라 만족시킨다면 해당 메달을 얻을 수 있다. 이는 나중에 데이터 베이스의 메달 갤러리에서 구경 할 수 있게 된다. 스테이지에 따라 플레이어 캐릭터와 태그배틀, 드라마틱 배틀, 데스 매치, 팀배틀 등을 한다.



▲오리지날 모드

드라마틱 배틀

컴퓨터와 1vs3 혹은 2vs1 대전을 한다. 2vs1 대전에선 태그 모드처럼 파트너의 조작을 세팅 할 수 있다.



▲처음부터 1vs3

데스 매치

보스급의 컴퓨터 캐릭터와 1vs1 대전을 한다. 이 대전 모드는 제한시간이 없다.



▲사가트와의 데스매치

팀배틀 모드

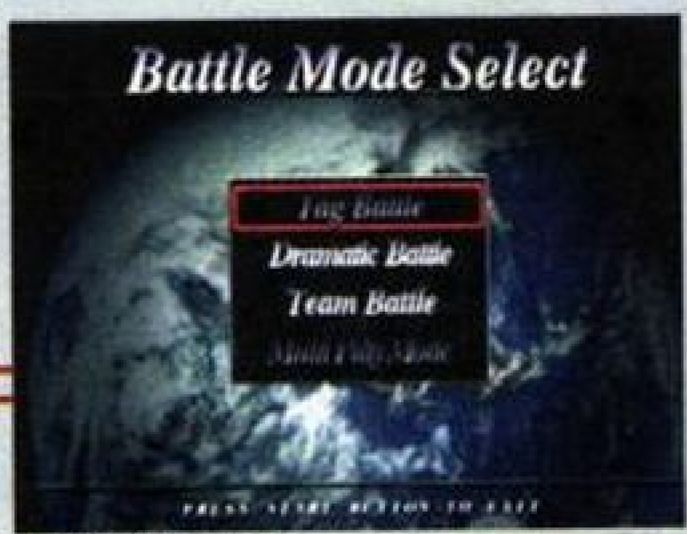
오리지날 모드의 경우 베가와의 대전에서 팀배틀 모드가 된다. 자신의 캐릭터는 자동적으로 마지막 차례로 정해지고 파트너들만 순서를 정해서 대전한다.



▲베가를 돌림빵 하자

아레나 모드 (ARENA MODE)

일반적인 대전 모드. 2P대전이나 컴퓨터와 대전을 할 수 있다. 대전 모드는 태그배틀, 드라마틱 배틀, 팀배틀 모드로 나뉘어 진다.



▲쉽게 말해 대전 모드

캐릭터 에디트 모드 (CHARACTER EDIT MODE)

이번 작에 새로 등장한 캐릭터 에이스를 에디팅할 수 있다. 기본적으로 에이스는 통상기와 특수기 하나만을 가지고 있다. 이 캐릭터를 성장시켜 여러 필살기와 슈퍼콤보, 메테오콤보를 습득케 하여 훌륭한 캐릭터로 만드는 것이 목적. 완성된 에이스는 오리지날 모드에서나 아레나 모드에서 사용할 수 있게 된다. 캐릭터의 성장은 다음과 같다.


▲우리가 키워야할 녀석이다

Trial

여기에는 각종 난이도의 과제가 있다. 각각의 과제를 성공적으로 실행하면 해당하는 EXP를 주게되고 이를 모아 Purchase에서 필살기나 슈퍼콤보, 메테오콤보를 습득할 수 있게 된다. 과제성공 시 얻을 수 있는 EXP는 과제의 난이도와 랭크에 따라 다르다. 난이도는 노말과 하드, 매니악으로 나뉘어 있으며 노말이 가장 쉽고 매니악이 가장 어렵다. 랭크는 A부터 E까지 있고 E가 가장 쉽고 A가 가장 어렵다. 당연히 어려운 과제일수록 성공할 경우에는 많은 양의 EXP를 얻을 수 있다. 한번 성공한 과제를 다시 수행하여 성공할 경우 약간의 EXP를 주며 이것 역시 과제의 난이도와 랭크에 따라 주는 양이 각각 다르다.



▲이것들이 과제들. 우주에서 제일 괴롭다


▲이런 말도 안되는 과제들도 존재

Purchase

Trial 모드에서 얻은 EXP로 여러 가지 필살기와 슈퍼콤보, 메테오콤보를 습득할 수 있는 곳. 어차피 Trial 모드의 과제들은 특정기술을 써야만 성공시킬 수 있는 경우가 대부분이라 모든 기술들을 다 모은다는 기분으로 해야한다. 필요한 기술들을 하나씩 사다보면 EXP가 절대적으로 부족하게 될 것이다. 결국 Trial 모드에서 조금씩 조금씩 EXP를 모아 기술을 사야한다. RPG 게임의 레벨 노가다를 연상케 하는 짜증나는 시스템. 회면 왼쪽의 기술들이 습득해야 할 기술들이고 오른쪽이 사용가능한 기술들. 습득한 기술은 파란색으로, 아직 습득하지 못한 기술은 하늘색으로 나타난다. 기술들은 대부분 전작에서 나왔다가 사라진 캐릭터들의 기술이거나 다른 캐릭터들의 기술이다. 물론 오리지날 기술들도 다수 존재하고 모 게임에서 많이 보던 기술도 등장하였다 (너희들 이러다가 세가한테 혼난다~).


▲추억의 기술들


▲출


▲출


▲아!

Edit

Trial모드에서 습득한 필살기들을 에이스에게 장착(?)시키는 모드. 아무리 필살기들을 많이 습득해도 정작 장착할 수 있는 것은 몇 개 되지 않는다. 필살기는 3개, 슈퍼콤보는 2개, 메테오콤보는 1개가 고작이다.



▲이렇게 많아봐야 그림의 떡

Test

지금까지 에디팅한 캐릭터 전용 트레이닝 모드다.

Training Mode

여느 게임에서도 볼 수 있었던 트레이닝 모드. 별다른 특징이 없다. 게임 중에 스타트 버튼을 누르면 TRAINING OPTION으로 들어 갈 수 있다.



▲트레이닝 모드

TRAINING OPTION

트레이닝 모드에서의 여러 가지 사항들을 설정할 수 있다.

- PAUSE MENU EXIT - 다시 트레이닝 모드로 돌아간다.
- DATA CLEAR - 지금까지의 데미지 데이터를 0으로 만든다.
- CHARACTER CHANGE - 플레이어 셀렉트 화면으로 돌아가 플레이어나 파트

너, 상대 캐릭터를 바꾼다.

- ENEMY ACTION - 연습 상대의 액션을 조절한다. STAND는 서있는 상태, CROUCH는 앉아있는 상태, JUMP는 수직 점프, COM은 컴퓨터의 자체 조작, HUMAN은 2P가 조작하게 된다.
- GUARD - 상대의 가드를 설정한다. AUTO GUARD는 1히트 뒤 무조건 가드, ALL GUARD는 무조건 가드, OFF는 상대가 가드를 하지 않게 된다.
- DATA DISPLAY - 트레이닝 모드 화면 오른쪽 아래에 있는 히트 수와 데미지 등의 공격 데이터 표시를 켜거나(ON) 끌 수(OFF) 있다.
- SUPERCOMBO GAUGE - 슈퍼콤보 게이지의 양을 조절 할 수 있다.
- SUPERCANCEL LIMIT - 설정을 OFF로 해두면 같은 종류의 슈퍼콤보로 계속 캔슬을 할 수 있게 된다. 예를 들어 진공파동권을 쓴 뒤 다시 진공파동권을 쓸 수도 있게 된다.
- OTEDAMA - 다운기상 시 이외에는 계속 데미지 상태가 이어진다.
- KEY CONFIG - 사용중인 패드나 스틱의 버튼을 조정할 수 있다.
- RESET-게임을 리셋하고 타이틀 화면으로 돌아간다.



▲각종 설정들을 마음대로 할 수 있게 된다

Option Mode



▲옵션 화면

게임 속의 각종 설정들을 할 수 있는 모드다. 세부 옵션들은 다음과 같다.

■게임 옵션

실질적인 게임의 설정을 한다.

- DIFFICULTY - 게임의 난이도를 조절한다. EASY, NORMAL, HARD 세 종류 중 하나를 선택한다.
- DAMAGE - 기본 데미지를 조절한다.
- TIME COUNT - 대전시간을 조절한다. 무한, FAST, NORMAL, FAST 중 하나를 선택한다.
- KEY CONFIG - 사용할 패드나 스틱의 버튼을 바꿀 수 있다.
- COCKPIT - 체력 게이지를 비롯한 각종 게이지들의 표시 여부를 결정한다.
- SCREEN ADJUST - 화면의 위치를 조절한다.
- DEFAULT - 모든 게임 옵션을 초기화한다.

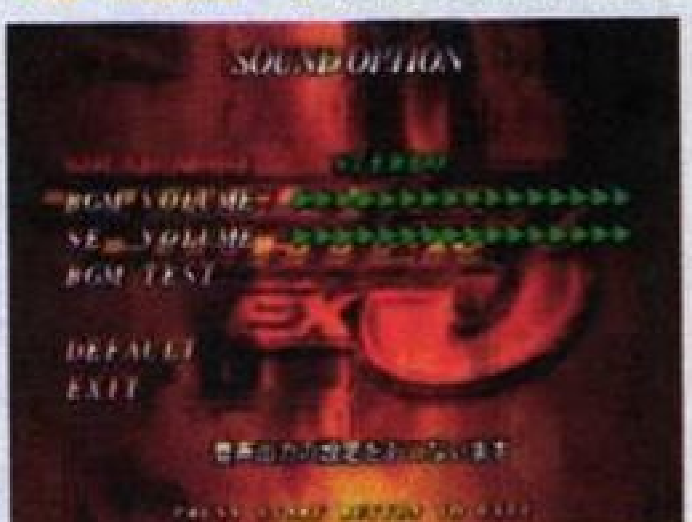


▲게임옵션

■SOUND OPTION

게임 속의 사운드 출력을 조절한다.

- SOUND MODE - 음악 출력의 스테레오/모노를 설정한다.
- BGM VOLUME - 출력되는 BGM의 볼륨을 조절한다.
- SE VOLUME - 출력되는 효과음의 볼륨을 조절한다.



▲SOUND OPTION

- BGM TEST - BGM을 테스트 할 수 있다.

■MEMORY CARD (PS2)

게임의 저장과 메모리 카드를 관리한다.

- DATA SAVE - 데이터를 세이브 한다.
- DATA LOAD - 데이터를 로드한다.
- AUTO SAVE - ON으로 해두면 자동으로 세이브를 하게된다.
- ENTRY - 에디팅한 캐릭터를 저장한다. LEFT SIDE는 에이스 左, RIGHT SIDE는 에이스 右에 저장한다. 퍼센테이지는 달성한 Trial 비율이다. 저장을 하게 되면 오리지날 모드, 아레나 모드, 트레이닝 모드에서 사용할 수 있게 된다.



▲메모리 카드에 관한 것을 조절하고 관리한다

■DATA BASE

여러 가지 부가적인 데이터들을 볼 수 있다.

- MEDAL GALLERY - 오리지날 모드에서 획득한 메달들을 볼 수 있다.
- SCORE GALLERY - 오리지날 모드에서의 스코어 랭킹을 볼 수 있다.



▲여길 다 채울 수 있다고?

숨겨진 캐릭터들을 부르자!!

캐릭터 선택화면을 보면 총 26개의 캐릭터 공간이 있다. 그 중 왼쪽하단의 2개는 에디트 캐릭터인 에이스 좌, 우가 있으며 윗줄의 9명은 비어있는 상태. 숨겨진 캐릭터들을 고르는 방법은 간단하다. 오리지날 모드를 한번 클리어 할 때마다 캐릭터들이 하나씩 등장. 9번만 클리어 하면 모두 불러 낼 수 있게 된다. 등장하는 순서는 다음과 같다.

사가트 ⇒ 베가 ⇒ 가루다 ⇒ 섀도우 가이스트 ⇒ 카이리 ⇒ 푸룸 ⇒ 에리아 ⇒ 다란 ⇒ 룻소



▲모두 고르게 되면 이렇게 된다

숨겨져 있는 진정한 보스-베가Ⅱ

오리지날 모드에서의 진정한 보스는 베가Ⅱ. 실버 메달 10개를 모으면 등장한다. 마지막 베가와의 대전 전에 베가 혹은 베가Ⅱ를 선택할 수 있는 화면이 나오면 성공. 베가보다 훨씬 강력하며 전용 메테오콤보도 가지고 있다.

메달리온을 모으자

오리지날 모드에서 얻을 수 있는 메달리온을 모으면 몇 가지 보너스가 생긴다. 메달리온은 총 4종류로 브론즈, 실버, 골드, 플라티나. 각 종류 당 1, 6 스테이지에서 하나씩 2, 3, 4, 5 스테이지에서 싱글과 태그로 두 종류씩 모두 10개 있다. 총 10개의 메달리온을 얻었다면 그제야 비로소 보너스 효과가 나타난다.

■브론즈 메달 10개

-나레이션의 목소리가 사쿠라의 목소리로 바뀐다. 캐릭터 선택화면에서 사쿠라에 커서를 맞추고 셀렉트 버튼은 누르면 된다.

■실버 메달 10개

-베가Ⅱ를 선택 할 수 있게 된다. 캐릭터 선택 화면에서 베가에 커서를 맞추고 셀렉트 버튼을 누른다.

■골드 메달 10개

-살의의 파동에 눈뜬 류를 선택 할 수 있다. 캐릭터 선택 화면에서 류에 커서를 맞추고 셀렉트 버튼을 누르면 된다.

■플라티나 메달 10개

-아레나 모드에서 트루 베가와 싸울 수 있게 된다.

※베가Ⅱ와 살의의 파동에 눈뜬 류의 기술표를 여기 실었다.

베가Ⅱ

필살기

기술명	커맨드	종류
사이코 크래시	←축적→P	필살기
더블 니 프레스	←축적→K	필살기
헤드 프레스	↓축적↑	필살기
섬머솔트 스컬 다이브	헤드 프레스 뒤 P	필살기

슈퍼콤보

기술명	커맨드	종류
싸이코 캐논	←축적→×→P	슈퍼콤보
니 프레스 나이트메어	←축적→×→K	슈퍼콤보
사행 싸이코 캐논	↓↙←↓↙←P	슈퍼콤보
분신 싸이코 캐논 1	↓↘→↓↘→K	슈퍼콤보
분신 싸이코 캐논 2	↓↙←↓↙←K	슈퍼콤보

메테오콤보

기술명	커맨드	종류
싸이코 브레이크 스매시	←축적→×→PPP	메테오콤보

모멘터리콤보

기술명	커맨드	종류
사이코 크래시	P	모멘터리콤보
헤드 프레스	K	모멘터리콤보

살의의 파동에 눈 뜬 류

특수기

기술명	커맨드	종류
선풍각	→중K	특수기
구미 깨기	→강P	특수기

필살기

기술명	커맨드	종류
파동권	↓↘→P	필살기
열화 파동권	→↘↓↙←P	필살기
승룡권	→↓↘P	필살기
용권선풍각	↓↙←K(추가타는 ←K)	필살기
아수라 섬공	→↓↘ or ←↓↙ + PPP or KKK (3버튼 동시)	특수 이동기

슈퍼콤보

기술명	커맨드	종류
진공 파동권	↓↘→↓↘→P	슈퍼콤보
진공 용권선풍각	↓↙←↓↙←K	슈퍼콤보
멸살호승룡	↓↘→↓↘K	슈퍼콤보
뇌인파동권	↓↘→↓↘→PPP (3버튼 동시)	메테오콤보
순옥살	약P, 약P, →, 약K, 강P	메테오콤보

모멘터리콤보

기술명	커맨드	종류
열화 파동권	P	모멘터리콤보
용권 선풍각	K	모멘터리콤보

캐릭터 소개



D. 다크

마치 뽕먹은듯한 맛간눈빛과 범상치 않은도시락 폭탄 얼굴에 뒤집어 쓴방진 마스크를 트레이드마크로 본지필자들 사이에서 높은 인기를구사하는목트린 다크. 험한세상을 헤쳐나가기엔미약하지만 나름대로상대를 괴롭히는재미가 있다. 떨어지는 필살기의성능을 통상기로메워나가며 다크와이어나킬와이어로 상대를 잡았다면실수하지 말고 슈퍼콤보로 이어주자.

기술명	커맨드	종류
특수기		
KNIFE 나이트메어	→중P	특수기
DEATH 스핀킥	→중K	특수기
필살기		
DARK 와이어	↓↘→P	필살기
DARK 홀드	↓↘→P 후 ←P	필살기
DARK 스파크	↓↘→P 후 일정시간 뒤 발동	필살기
KILL 와이어	→↓↘P	필살기
EX-플로시브	↓↘→K	필살기

기술명	커맨드	종류
슈퍼콤보		
KILL 트럼프	↓↘→↓↘P	슈퍼콤보
DARK 서클	↓↘→↓↘K	슈퍼콤보
EX-플로미넨스	↓↙←↓↙←K	슈퍼콤보
DEATH 트랩	↓↙←↓↙←PPP(3버튼 동시)	메테오콤보
모멘터리 콤보		
KILL 블레이드	P	모멘터리콤보
EX-플로시브	K	모멘터리콤보

기술 설명

다크 와이어



▲일단 잡자

상대에게 와이어를 던지는 장풍류의 기술. 버튼의 약, 중, 강에 따라 날아가는 거리에 차이가 있다. 상대에게 히트한다면 다크 홀드나 다크 스파크로 이어 줄 수 있다. 주로 다크 홀드로 상대방을 끌어들여 큰 데미지의 연속기를 노리자. 일반적인 장풍류의 기술들보다 딜레이가 커서 근거리에서 남발하다간 되려 당하기 십상. 그래도 몇 안되는 필살기 중 유일하게 원거리 견제가 가능하니 주력으로 사용하자.

다크 스파크

다크 와이어가 히트된 후 그냥 놔두면 나가는 기술. 와이어를 통해 상대에게 전기를 보낸다. 근거리에서라면 폭파되는 상대에게 EX-플로미넨스를 제외한 슈퍼콤보를 넣을 수 있다.



▲다크 스파크에서



▶캡슐로 슈퍼콤보

다크 홀드

역시나 다크 와이어를 히트시키면 나가는 필살기. 상대를 D. 다크 쪽으로 끌어들여 여러 가지 연속기를 넣어 줄 수 있다. 그러나 끌어들인 상대는 어떤 공격을 맞더라도 공중에 뜨게 된다. 즉 일반적인 지상연속기는 넣을 수 없다.



◀땡기고

▼티트리자



킬 와이어

대각선 위쪽으로 와이어를 발사한다. 대공용으로 쓰기엔 좀 느린 감이 있지만 아쉬운 대로 이거라도 쓰자. 버튼의 약, 중, 강에 따라 쏘는 길이가 달라진다. 일단 상대에게 히트한다면 천천히 공중에서 떨어지는 상대에게 여러 가지 추가타를 줄 수 있다. 다크 서클(↓↘→↓↘P)이 가장 무난.



▶격추

킬 트럼프



▲푸욱!

슈퍼콤보. 앞으로 전진하며 양손의 칼로 수회 상대를 난자한 다음 깊숙이 찔러버리고 도시락 폭탄으로 마무리를 한다. 히트수가 많아 도중에 다른 슈퍼콤보로 쉽게 연결이 가능하며 막혀도 그다지 딜레이가 크지 않아 쓸 기회가 많다. 판정도 큰 편이라 공중에 뜬 상대에게도 잘 들어간다.

추천 연속기

- 점프 강공격→하단 중K or 중P→익스 플로시브
- 점프 강공격→하단 중K or 중P→다크 와이어→다크 스파크(근거리 히트)→다크 서클→킬 트럼프
- 점프 강공격→하단 중K or 중P→다크 와이어→다크 홀드→익스 플로시브→킬 블레이드(모멘터리콤보) or 각종 슈퍼콤보



스컬로 매니아

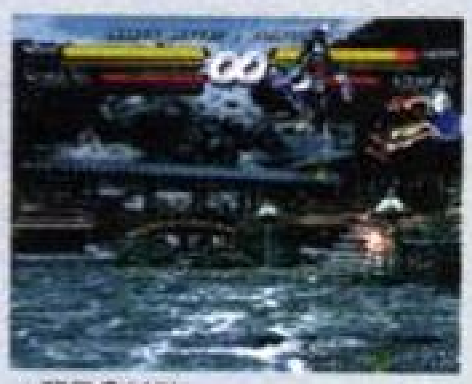
EX1부터변태캐릭터로이름 높았던 스컬로 매니아. 이번작에서도 자신의 위치를 굳건히 지키고 있다. 그러나 단순한 변태캐릭터로 보지마라! 기본기의성능도 좋고필살기들도 다른캐릭터들에게전혀꿀리지 않는다. 특히 파워가 뛰어나 연속기로 넣어줘도대부분 제 데미지를주게 된다. 진정한재미와 승리를 모두 얻고싶다면 스컬로 매니아를 선택하라!

기술명	커맨드	종류
특수기		
스테핑 어퍼	→중P	특수기
데인저러스 힐	→중K	특수기
스컬로 대시-스컬로 태클	→→	특수이동기
스컬로 덤블링	←←	특수이동기
스컬로 스페스	공중에서 적 근처 ↓+중 or 강P	공중 잡기
필살기		
스컬로 헤드	→↓↘P	필살기
스컬로 다이브	스컬로 헤드 후 P	필살기
스컬로 크래시	↓↘→P	필살기
스컬로 슬라이더	↓↘→K	필살기
스컬로 토카체프	←↓↙K	필살기

기술명	커맨드	종류
슈퍼콤보		
슈퍼 스컬로 크래쉬	↓↘→↓↘→P(공중에서 가능)	슈퍼콤보
슈퍼 스컬로 슬라이더	↓↘→↓↘→K	슈퍼콤보
신 스컬로 드림	약P, 약P, →, 약K, 강P	슈퍼콤보
네오 스컬로 드림	약P, 약P, ←, 강P	슈퍼콤보
스컬로 에너지	↓↙←↓↙←K	슈퍼콤보
스컬로 봄	↓↙←↓↙←P	슈퍼콤보
슈퍼 스컬로 에너지	↓↙←↓↙←KKK(3버튼 동시)	메테오콤보
모멘터리콤보		
스컬로 헤드	P	모멘터리콤보
스컬로 슬라이더	K	모멘터리콤보

기술 설명

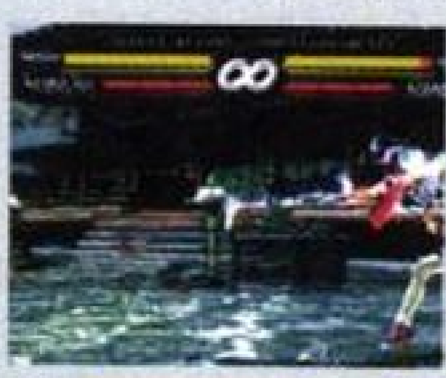
스컬로 헤드


▲대공용이다

머리로 하는 승룡권. 무적시간도 가지고 있고 추가타도 가능한 상당히 쓸만한 기술. 대공기로도 지상에서의 카운터나 리버설로도 유용하다. 히트시 슈퍼콤보로 무리 없이 쉽게 연결된다.

스컬로 크래시

온몸을 날려 공중헤딩을 한다. 일명 인간 미사일. 막혀도 크게 딜레이가 없어 견제기로도 쓸 만하다. 단, 발동이 느려 연속기에 넣어줄 수 없는 점이 아쉽다. 아무튼 스컬로 매니아의 주력 기술. 버튼의 약, 중, 강에 따라 날아가는 궤도가 다르므로 상대와의 거리를 충분히 고려하여 써 주자.


◀스컬로 크래시!


▲거리조절에 실패하면 이렇게 된다

슈퍼 스컬로 크래시

스컬로 크래시의 강화판 슈퍼콤보. 발동이 빠르고 기술시작 시에 약간의 무적시간이 있어 카운터로도 쓰기 편하다. 위력마저도 무척 커서 연속기로 넣어줘도 엄청난 데미지를 주게된다. 단, 막히게 되면 가볍게 연속기 한 세트를 맞아줘야 한다. 공중에서도 가능한 만큼 스컬로 헤드(→↓↘P)에서 연속으로 써줄 수도 있다.


▲간단하게 슈퍼 캔슬. 데미지가 무척 높다

네오 스컬로드림

EX3에선 누구나 하나씩은 가지고 있을 법한 순옥살 류의 이동 잡기기술. 누구나 가지고 있는 만큼 데미지나 판정은 별로지만 스컬로 매니아의 경우 환상적인 연출이 가미되어 있다. 한번쯤은 꼭 봐야 할 만한 슈퍼콤보.


▶밥 한번 잘못 차렸다간 이 꼴이 난다

스컬로 에너지

제자리에서 전 방향으로 충격파를 방출한다. 슈퍼콤보인 만큼 필살기에서 캔슬로 써주거나 공중에서 떨어지는 상대에게 추가타로 넣어줄 수 있다. 발동도 빠르고 기술시작 시 무적시간도 있다. 데미지도 높은 편이라 기회만 된다면 잊지말고 써주자.


▲마그네토(X-MAN)도 이런 기술이 있었다

추천 연속기

- 점프 강P or 강K-하단 중P or 중K-스컬로 슬라이더 or 스컬로 헤드-슈퍼 스컬로 크래시
- 슈퍼 스컬로 슬라이더-슈퍼 스컬로 크래시 or 스컬로 에너지



잭

뭔가 본격적으로 생긴 잭. 생김새만큼 우리의 기대를 저버리지 않는다. 기본기의 성능이 좋고 연속기도 쉽고 강력해 대전을 유리하게 풀어나갈 수 있다. 특히 단발기의 파워가 강력해 한두 대만 때려도 시시한 연속기들보다 많은 데미지를 줄 수 있다. 기본에 충실해지자. 충분히 최강의 자리에 오를 수 있다.

기술명	커맨드	종류
특수기		
앵그리 피스트	→중P	특수기
필살기		
대시 스트레이트	←축적→P	
대시 어퍼	←축적→P	
페인트 대시	↓↙←P	특수이동기
파이널 펀치	PPP or KKK(3버튼 동시)누른 후 떼기	필살기
배팅 히로	←↙↓↘→P	필살기
싸커볼 킥	←↙↓↘→K	필살기
잭 해머	레버 1회전+P	필살기(잡기)

기술명	커맨드	종류
슈퍼콤보		
홈런 히어로	↓↙←↓↙←P	슈퍼콤보
크레이지 잭	←축적→←→P	슈퍼콤보
레이징 버팔로	←축적→←→K	슈퍼콤보
그랜드 슬램 크래시	↓↙←↓↙←K	슈퍼콤보
홈런 킹	↓↘→↓↘→KKK(3버튼 동시)	메테오콤보
모멘터리콤보		
페인트 대시	P	모멘터리콤보
대시 어퍼	K	모멘터리콤보

기술 설명

대시 스트레이트

앞으로 대시하며 주먹으로 상대방을 공격한다. 버튼의 세기에 따라 대시거리가 달라진다. 데미지도 높고 무적시간은 없지만 판정이 커서 웬만한 경우만 아니면 쉽게 히트한다. 비슷한 기술인 대시어퍼는 상대를 띄울 수 있지만 상대가 앉아 있다면 쉽게 흘려버릴 수 있어 좀 불안하다. 기본기에서도 쉽게 연속기로 이어지며 슈퍼캔슬로 무리없이 들어가 강력한 연속기를 먹일 수 있다. 견제와 공격을 동시에 훌륭히 수행하는 기술. 잭의 밥줄이다.



▲판정이 커서 피하기도 쉽지 않다

배팅 히로

어딘가에서 배트를 꺼내 휘두른다. 타이밍만 잘 맞춘다면 상대의 장풍류 기술들을 튕겨낼 수 있다. 발동이 느려 연속기로는 들어가지 않지만 막혀도 거의 딜레이가 없어 부담없이 휘두를 수 있다. 다만 리치가 짧다는 것이 단점. 비슷한 기술인 싸커볼 킥도 상대의 장풍류의 기술들을 튕겨낼 수 있다.



▲꽝~!!

크레이지 잭

대시 스트레이트의 강화판. 앞으로 전진하며 5발의 스트레이트 펀치를 날린다. 기술을 쓰는 도중 K를 누르면 스트레이트 대신 어퍼컷이 나간다. 무식한 파워와 강력한 판정을 자랑하며 연속기에 필수적으로 들어간다. 물론, 도중에 다름 슈퍼콤보로 연결이 가능하다.



▲무식한 주먹 크기

홈런 히어로

상대에게 깊숙히 파고 들어가 어퍼컷을 날린다. 히트되면 하늘높이 날아가 추가타를 넣어줄 수 있게 된다. 발동도 빠르고 무적시간도 있어 리버설로 적당. 단, 데미지가 낮아 주로 단독으로 쓰기보단 연속기 중에 넣어 연속기를 이어나가기 좋다.



▲띄운 다음에



▲떨어질 때 한번 더!

레이징 버팔로

슬금슬금 상대에게 접근해 무지막지하게 패버린다. 이동잡기 판정이라 연속기로 써줄 수 없지만 자체 대미지가 높고 상대를 쉽게 몰아나갈 수 있는 잭으로선 잡을 기회가 자주 있다. 불시에 써주자.



▲깡패냐? 응?

추천 연속기

- 점프 강P or K→하단 중P or K→대시 스트레이트→크레이지 잭
- 홈런 히어로→하단 중P→대시 스트레이트→잭 스트레이트



샤론

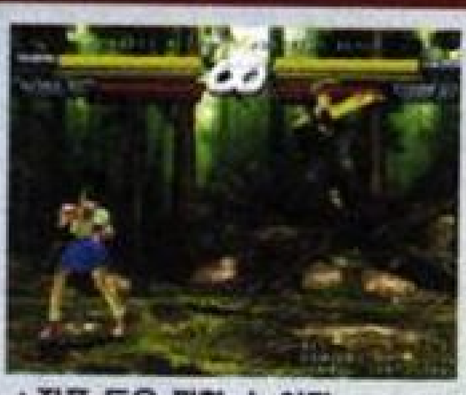
샤론은 이동스피드가 매우 빠르고 다양한 기술들이 많아 상대를 몰아나가며 심리적인 틈을 노려 공격하는데 적합하다. 타격기와 이동잡기기술들을 섞어쓰며 상대를 괴롭히자. 특히 버뮤다 심포니 대전중 자주 잡을 기회가 있으니 잡고 나서의 연속기를 잊지말자.

기술명	커맨드	종류
특수기		
스텝 콤보 펀치	→중P	특수기
스텝 콤보 킥	→중K	특수기
크래시 펀치	→강P	특수기
슬라이딩 사이퍼	↘강K	특수기
플라잉 넥 드롭	공중에서 적 근처↓+중 or 강P	공중잡기
크림 존 테러	레버 1회전+P	특수 잡기
필살기		
하프문 킥	↓↙←K	필살기
프리즈너 시저스	하프문 킥 후↓K	필살기
게일 해머 펀치	↓↘→P	필살기
게일 해머 펀치(파생)	↓↘→P 후 →P or ↗K or ↘K	파생 필살기
버뮤다 심포니	→↓↘K	필살기

기술명	커맨드	종류
슈퍼콤보		
셔틀 콤비네이션	↓↙←↓↙←P	슈퍼콤보
로드	↓↘→↓↘→P	슈퍼콤보
헬파이어	로드 후 ↓↘→↓↘→P	슈퍼콤보
샤론 스페셜	↓↘→↓↘→K (↓↙←K로 중단 가능)	슈퍼콤보
어설트 라이플	↓↘→↓↘→PPP (3버튼 동시)	메테오콤보
모멘터리콤보		
게일 해머 펀치	P	모멘터리콤보
버뮤다 심포니	K	모멘터리콤보

기술 설명

하프 문 킥


▲장풍 등을 피할 수 있다

낮은 높이로 포물선을 그리며 상대에게 날아가 발로 공격한다. 버튼의 세기에 따라 날아가는 각도와 거리가 다르다. 발동이 느려 연속기로 쓸 수는 없으니 거리조절을 잘 하면서 견제기로 써주자. 특히 프리즈너 시저스와의 2지선다는 상대를 매우 혼란스럽게 한다.

게일 해머 펀치

약간 전진을 하면서 주먹으로 가격한다. 이후의 추가입력에 따라 파생되는 기술들이 다르다. 리치가 짧아 좀 불안하지만 딜레이가 거의 없어 남발해도 크게 걱정 없다. 게일 해머 펀치를 히트 시켰다면 추가타로 2히트까지 넣은 후 각종 슈퍼콤보로 연결이 가능하고 가드 당했다면 버뮤다 심포니를 연계하여 상대를 잡아보자.


▲2히트한다면


▲슈퍼캔슬로 연결해주자

버뮤다 심포니

자세를 낮추고 재빠르게 상대에게 접근하여 상대를 공중으로 던져버린다. 자체의 데미지는 작지만 공중으로 던진 적이 떨어지기까지 여러가지 추가타가 들어간다. 가장 효과적인 것은 타이밍을 맞춰 슈퍼콤보를 써주는 것. 기술의 특성상 타격기에서 연속기로 들어가진 않으니 각종 기술들로 상대를 몰아나간 뒤 스윽 파고들어 던져주자. 기술 자체의 단일 사용 보다는 게일 해머 펀치(↓↘→P)의 추가타나 모멘터리콤보로 자주 쓰인다.


▲던지고 나서


▲셔틀 콤비네이션. 타이밍 맞추기가 까다롭다


▲샤론 스페셜은 별다른 타이밍 없이 잘 들어간다

셔틀 콤비네이션

상대를 공중으로 쳐올린 뒤 추가타를 먹이는 기술. 발동이 빠르고 무적시간도 있지만 판정이 그리 크지 않다. 데미지는 보통수준. 기본기나 필살기에서도 캔슬로 잘 들어가고 히트수가 많아 다른 슈퍼콤보들로 연계하기가 쉽다.


▲대공기로도 사용가능

샤론 스페셜

일반적인 난무계의 슈퍼콤보. 셔틀 콤비네이션과 비슷하나 판정은 더 좋다. 역시 기본기나 필살기에서 캔슬로 잘 들어가고 특히 버뮤다 심포니(→↓↘K)로 던진 상대에게 잘 들어간다. 샤론의 주력 슈퍼콤보.


▲난무계열인 만큼 슈퍼캔슬도 쉽다

추천 연속기

- 점프 강공격→서서 중P(K) or 앉아 중P(K)→게일 해머펀치 2Hit→각종 슈퍼콤보
- 버뮤다 심포니→샤론 스페셜 or 셔틀 콤비네이션



다란

장기에프와 쌍벽을 이루는 2대째의 잡기&파워캐릭터로 장기에프와는 좋은 라이벌이다. 이동스피드는 떨어지지만 사기에가까운 잡기거리와 고성능의 타격기들로 충분히 단점을 커버한다. 하지만 신통찮은 연속기가 없어 그리 믿을 만한캐릭터는 못된다. 어차피 소외받을 내 색이다. 철저히 소외시켜주자.

기술명	커맨드	종류
특수기		
갠지스 DDT	공중에서 적 근처↓+중 or 강P	공중잡기
필살기		
라리어트	↓↘→P	필살기
갠지스 DDT	→↓↘K	필살기(잡기)
다란 캐치	←↓↙P	필살기
대각	PPP(3버튼 동시)	필살기
성취	대상 히트 후 KKK(3버튼 동시)	필살기
브라프마 봄	방향키 1회전+P	필살기(잡기)
인드라 교	방향키 1회전+K	필살기(잡기)

기술명	커맨드	종류
슈퍼콤보		
초절혼신봄	방향키 2회전+P	슈퍼콤보(잡기)
인드라~교	↓↙←↓↙←K	슈퍼콤보
G.O.D	방향키 1회전+PPP(3버튼 동시)	메테오콤보
모멘터리콤보		
라리어트	P	모멘터리콤보
갠지스 DDT	K	모멘터리콤보

기술 설명

라리어트

정통 레슬러의 라리어트. 버튼의 세기에 따라 약P는 한번, 중P, 강P는 각각 두 번씩 라리어트를 한다. 발동이 빠르고 리치도 예상외로 길어 기본기에서 무리 없이 연속기로 넣어줄 수 있다. 딜레이도 없어 견제기로도 최고이다. 물론 슈퍼콤보로 캔슬은 가능하나 제대로 들어가는 슈퍼콤보는 인드라~교(↓↙←↓↙←K) 밖에 없다. 높은 데미지를 기대하긴 힘든 연속기. 그냥 맞출 수 있다는 데 의의를 두자.



▲라리어트에서



▲인드라~교로 이어지긴 한다

갠지스DDT

상대에게 몸을 날려 잡아버리는 이동식 잡기기술. 몸을 날리면서 약간의 하단회피 성능을 가진다. 상대의 빈틈을 노려 써주자. 모멘터리콤보로 나가는 기술인 만큼 라리어트를 써준 뒤 모멘터리콤보로 사용하여 상대를 잡는 전략도 유효하다.



▲온몸을 날려 잡는다

다란 캐치

공중에 뜬 상대를 잡는 기술. 데미지도 적고 무적시간도 없지만 나름대로 대공기로 써줄 수 있다. 다란의 연속기에서 인드라~교(↓↙←↓↙←K)로 공중에 뜬 상대를 마무리하는데도 제격. 단, 타이밍 맞추기가 쉽지 않다.



▲어색한 포즈지만 쓸만하다

인드라교

장기에프의 스크류 파일드라이브에 비견될만한 근거리 커맨드 잡기. 사기적인 잡기거리와



▲돌고 도는 물레방아

상대를 빨아들이는 흡입력은 엄청나다. 물론 연속기로는 들어가지 않지만 웬만한 거리라면 그대로 빨아들인다. 제자리 인드라 교를 마스터하는 것이 다란의 최고과제.

인드라~교

타격계의 단발기술로 상대를 하늘높이 띄울린다. 데미지는 한심한 수준이지만 추가로 연속기를 넣을 수 있다. 기술시작 시 무적시간도 존재하므로 리버설로 써줄 수도 있다.



▲심이 용하다

추천 연속기

• 점프 강공격→하단 중P→라리어트→인드라~교→하단 강P→인드라~교→다란 캐치



롯소

화려한 헤어스타일과 환상적인 패션센스를 가진이탈리아의 격투청년. 그러나, 생긴 거와는 달리 약체캐릭터이다. 특히 하드어택은 전 캐릭터중 최악이다. 기술들도하나같이 이상한기술 뿐이라 진정한 고수가 되고싶다면 피나는 수련을 해야한다.

기술명	커멘드	종류
특수기		
에오루의 날개	PPP(3버튼 동시)	특수점프
필살기		
에트나의 분노	PPP(3버튼 동시)후 K	필살기
레가로	KKK (3버튼 동시)	필살기(장풍류 반격)
화주	↓↘→K	특수이동기
볼카노스	↓↙←P	필살기
카노사의 굴욕	↓↙←K	필살기(반격기)
베수비오의 분노	↓↘→P (추가타는 →P, →K)	필살기

기술명	커멘드	종류
슈퍼콤보		
한숨의 다리	↓↘→↓↘→P	슈퍼콤보
피사의 사탑	↓↙←↓↙←P	슈퍼콤보
아첼란드	↓↙←↓↙←K	슈퍼콤보
사경	↓↘→↓↘→KKK(3버튼 동시)	메테오콤보(잡기)
모멘터리콤보		
에오루의 날개	P	모멘터리콤보
화주	K	모멘터리콤보

기술 설명

에트나의 분노

화려한 포즈로 점프를 한다. 단지 그 뿐. 기본 점프보다 약간 낮게 점프한다. 추가 입력으로 공격을 할 수는 있지만 연속기로도 이어지지 않아 의미가 없다. 영원히 봉인해야 할 기술.



◀화려한 날개짓??

볼카노스

주먹으로 내려치며 공격한다. 버튼의 세기에 따라 발동시간과 히트 수에 차이가 있다. 데미지도 높은 편이긴 하지만 연속기에서 이어지진 않는다. 아쉬운 대로 하드 어택 후나 완벽한 찬스에서 써주자. 일단 히트하면 슈퍼콤보로 쉽게 연계된다.

레가로

상대방의 장풍류 기술을 막고 반격하는 기술. 손을 들어 장풍을 막자마자 번개같이 달려나가며 공격한다. 발동이 빨라 커맨드 입력만 하면 바로 발동하여 근거리에서도 상대가 쓰는걸 보고 나서 사용할 수 있다. 단, 리치가 그리 길지 못해 원거리에선 맞출 수 없다. 장풍류 라면 슈퍼콤보도 막고 반격을 한다. 장풍을 남발하는 상대에겐 어느 정도 유효한 필살기.



▲막고



▲번개같이 반격

카노사의 굴욕

3종류의 반격기. 버튼의 약, 중, 강에 따라 각각 상, 중, 하단 반격을 한다. 그러나 대전을 하다보면 반격의 기회가 거의 없다시피 해서 자주 쓰기 힘들다. 상단 반격기나 대공기 대용으로 써주자.



▶멋지긴 하다

베수비오의 분노

3단 입력 연속기술. 데미지도 높은 편이고 발동도 빨라 연속기로 넣어주기엔 무리가 없다. 그러나 첫발의 판정이 그리 좋지 못해 연속기가 아니라면 쉽게 히트시키지 못한다. 쓸만한 연속기가 별로없는 롯소로선 유일한 연속기로 쓸 수 있는 유일한 필살기다. 하지만 이것도 까다로워 2히트까지 들어갔다면 피사의 사탑(↓↙←↓↙←P)만이 들어간다. 다른 슈퍼콤보를 넣고 싶다면 1히트 뒤 2히트가 들어가기 직전에 캔슬하면 된다.



▲3히트 째의 화려한 연출



▲2히트 뒤의 슈퍼콤보

한숨의 다리

초화려 과격무쌍 난무계 슈퍼콤보. 데미지보다는 상대에게 굴욕감과 위압감을 줄 수 있다. 난무계 기술인 만큼 도중에 슈퍼콤보로 쉽게 전환된다. 연출빨을 위해서라도 쓸만한 가치가 있는 기술.



▲한숨의 다리를 건너서



▲밟아버린다

추천 연속기

- 점프 강공격→하단 중P or K→베수비오의 분노(↓↘→P) 1Hit→각종 슈퍼콤보
- 점프 강공격→하단 중P or K→베수비오의 분노(↓↘→P) 2Hit→피사의 사탑(↓↙←↓↙←P)



베가

여전히 악의 집단 섀돌의 총수로서의 위엄을 지키고 있다. 마지막 보스답게 강력한 기본기들과 필살기로 무장하였으며 기본 데미지도 무척 크다. 악당이라고 소문 나있지만 사실은 옆집의 맘좋은 아저씨 같은 사람일지도 모른다… 라고 자주 생각했었다. 사이코 크래셔가 기본 필살기가 되는 바람에 베가와 대결할 때는 엄청 헷갈리는 대결이 될 테지만 맘좋은 아저씨라서 일부러 쇼맨십을 발휘해 우리에게 즐거움을 주는 걸거야… 라고 생각하면 정말 따뜻한 마음의 베가가 연상될 수도. 왜 그런 선한 행동을 할까? 모자를 벗으면 대머리일지도 모르기 때문에? 그는 가슴이 넓은 남자이기 때문…이라며 얼버무리자.

기술명	커맨드	종류
특수기		
베가 워프(전방)	→↓↘PPP or KKK (3버튼 동시)	특수이동기
베가 워프(후방)	←↓↙PPP or KKK (3버튼 동시)	특수이동기
필살기		
싸이코 크래시	←축적→P	필살기
더블 니 프레스	←축적→K	필살기
헤드 프레스	↓축적↑K	필살기
서머솔트 스컬다이버	헤드 프레스 후 P	파생 필살기

기술명	커맨드	종류
슈퍼콤보		
싸이코 캐논	←축적→←→P	슈퍼콤보
니 프레스 나이트메어	←축적→←→K	슈퍼콤보
사이코 브레이크 스매셔	←축적→←→PPP (3버튼 동시)	메테오콤보
모멘터리콤보		
싸이코 크래시	P	모멘터리콤보
헤드 프레스	K	모멘터리콤보

기술 설명

싸이코 워프



▲PS2 덕을 가장 많이 본 캐릭터가 바로 베가

제자리에서 워프했다가 나타난다. 커맨드와 버튼의 조합에 따라 나타나는 위치가 달라진다. 하지만 대전 중엔 그다지 쓸만한 기술이 아니다.

싸이코 크래시

전통적인 그 기술. 초고속으로 앞으로 날아가며 상대를 공격한다. 버튼의 강약에 따라 날아가는 거리에 차이가 있다. 연속기로도 넣어줄 수 있지만 아쉽게도 슈퍼콤보로는 연결이 되지 않는다. 그러나 데미지가 높아서 굳이 슈퍼콤보로 연결하지 않아도 충분한 데미지를 보장한다. 굳이 연속기로 쓰려면 모멘터리콤보로 니 프레스에서 연결해주면 최고의 효과를 거둘 수 있다.



▲PS2답게 화려하게 표현됐다

더블 니 프레스

역시나 스파2부터 이어지던 전통적인 그 기술. 발동이 빠르고 데미지도 높다. 버튼의 세기에 따라 공격거리가 달라진다. 특히, 히트된 상대가 쓰러지지 않기 때문에 여러 가지 심리전을 구사할 수 있으며 기본기에서의 연결도 용이하니 간단하게 연속기가 된다. 베가의 연속기에서 없어선 안될 기술. 그러나 견제용으로는 좀 무리가 있다.



▲으아하하하

싸이코 캐논

손에 기 덩어리를 축적해 상대에게 날리는 슈퍼콤보. 이런 류의 기술들이 다 그렇듯이 P버튼을 누르고 있으면 발사를 하지 않고 계속 축적을 하게 된다. 발동이 빠르며 데미지도 높아 효용가치가 높다. 다만, 발동 시 무적이 아니고 필살기에서 슈퍼캔슬로 넣을 수 없다는 것이 가장 큰 단점. 여차하면 대공기로도 쓸 수 있다.



▲모아서



▲쏘세요

니 프레스 나이트 메어

더블 니 프레스의 강화판 슈퍼콤보. 발동도 빨라 웬만한 기본기에선 다 들어가며 엄청난 데미지를 자랑한다. 끝까지 다 쓰게되면 좀 끝사나운 연출이 나오지만 도중에 싸이코 캐논으로 슈퍼캔슬로 연결된다. 그러나 아쉽게도 일반 필살기에선 연결되지 않으니 기본기에서 연결하여 써주자.



▲끝사납다 끝사나워

추천 연속기

- 점프 강공격→하단 중P→하단 중K→더블 니 프레스→싸이코 크래시(모멘터리콤보)
- 점프 강공격→하단 중P→하단 중K→니 프레스 나이트메어→싸이코 캐논



류

여전히 주인공의 자리를 굳건히 지키고 있는 아저씨(?) 류! 그다지 게임자체가 크게변하지 않았기 때문에 류도 멀쩡하다. 예전부터 쌓아왔던 EX경험치 대로 플레이 해도 무리는 없을듯 하다. 새로운 시스템인 모멘터리콤보를 잘 연습해서 사용하면 그나마(?) 화려한 플레이로 자기만족을 할 수 있게된 점 정도가 변경점 이랄까? 오프닝에서 보여준 난폭한 스타일의 류였다면 좀더 좋아해줬을 텐데.. 아쉽다.

기술명	커맨드	종류
특수기		
선풍각	→중K	특수기
구미깨기	→강P	특수기
필살기		
파동권	↓↘→P	필살기
열화 파동권	→↘↓↙←P	필살기
승룡권	→↓↘P	필살기
용권선풍각	↓↙←K (추가타는 ←K)	필살기

기술명	커맨드	종류
슈퍼콤보		
진공 파동권	↓↘→↓↘→P	슈퍼콤보
진공 용권선풍각	↓↙←↓↙←K	슈퍼콤보
진승룡권	↓↙←↓↙←KKK (3버튼 동시)	메테오콤보
모멘터리 콤보		
열화 파동권	P	모멘터리콤보
용권 선풍각	K	모멘터리콤보

기술 설명

파동권

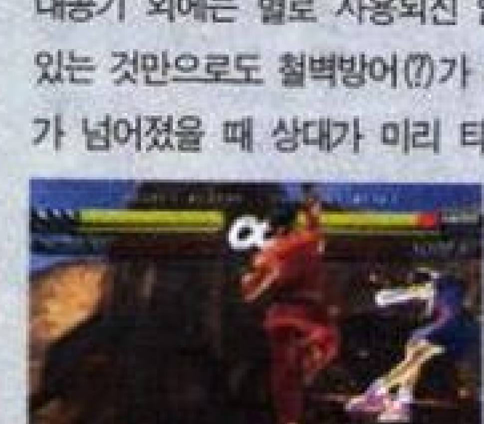


▲여전하다

대전게임의 대표적인 기술(?) 파동권. 여전히 건재하다(당연한 건가). 류의 기본적인 콤보의 시작이며 신 시스템인 모멘터리 콤보로 인해서 한층 응용할 수 있는 부분이 추가된 셈이다. 버전이 EX인만큼 견제용으로 사용하기엔 다소 무리가 있지만 예전의 추억의 패턴도(?) 어느 정도 되살릴 수 있다. 파동권에서 연결되는 콤보들을 연습하자.

승룡권

파동권과 쌍벽을 이루는 류의 대표적인 기술 승룡권. 약간의 무적시간을 가지고 있고 대공 능력 또한 여전하다. 상대의 공격을 끊어 치거나 대공기 외에는 별로 사용되진 않지만 승룡권이 있는 것만으로도 철벽방어(?)가 되는 셈이다. 류가 넘어졌을 때 상대가 미리 타점이 큰 공격을 깔아 놓으면 승룡권을 해도 나가지 않고 공격당하는 점을 유의하자



▲이것또한 여전하다

진공 파동권

가장 손쉽게 사용되는 일반적인 슈퍼콤보. EX3에선 더욱 사용하기가 간편해졌다. 「스트리트 파이터 3」처럼 슈퍼캔슬이 되기 때문에 파동권을 입력한 다음 후속으로 빨리 파동권 커맨드를 입력하면 진공 파동권으로 바로 연결되는걸 볼 수 있다. 간혹 커맨드 입력에 실패하여 열화 파동권(모멘터리콤보)이 나가는 경우가 있지만 파동권이 히트되었다면 콤보로 연결되므로 안심하자. 약간의 무적시간으로 상대와 초근접전에서 허를 찌를 때도 사용된다.



▲오… 역시 그대로인데

진공 용권선풍각

용권선풍각의 강화판. 콤보에서 슈퍼콤보로 이어지는데 중요한 부분을 차지하는 기술이다. 공중에서도 나가기 때문에 용권선풍각 다음 연속적으로 연결해 줄 수도 있다. 그리고 상대에게 닿지 않는 거리라도 빨아들이는(?) 성질이 있기 때문에 상대가 빨려 들어와서 맞게되거나 콤보를 때리는 도중 상대가 거리가 멀어져 버려도 진공 용권선풍각에 맞게되는 경우를 볼 수 있다. 큰 데미지를 빼앗는데 빠질 수 없는 기술.



▲역시… 예전과 같아

진승룡권

상대를 사망직전으로 보내는 류의 최강기술. 어퍼로 상대를 살짝 때리고 승룡권으로 마무리하는 모션인데 정확히 클린히트를 하지 않았을 때는 그냥 승룡권처럼 나온다. 데미지는 클린히트했을 경우 7/8정도를 날리지만 콤보로 진승룡권을 사용했을 경우 절반정도의 힘밖에 내지 못한다. 진승룡권도 역시 파동권에 이어서 단축 커맨드로 슈퍼캔슬 해주면 간단하게 나간다.



◀진승룡권 발동!



▲배만지기!



▲진승룡권!!!!

추천 연속기

- 점프 강K→하단 중K→파동권→진공 파동권→진공 용권선풍각
- 점프 강K→하단 중K→용권선풍각→진공 용권선풍각
- 승룡권→진공 용권선풍각



켄

오프닝에서 보았듯이 찰랑찰랑한 머리결을 휘날리며 펴 프함을 보여주는 켄. 류와는 약간 다르게 연타계열인 만큼 오쾌하고신나 보인다. 역시나 오프닝에서 처럼 치열한 접전을 보여주는걸 약간이나마 기대했던건‥ 기대로 끝났고 지금까지 알고있던 스파시리즈의경험을 토대로상대를 물리쳐 나가자. 용권선풍각이 왠지 망에들어서 가끔고르게될 거같기도 한네세(?).

기술명	커맨드	종류
특수기		
지옥풍차	공중에서 적 근처↓+중 or 강P	공중잡기
전방전신	↓↙←P	특수이동기
특수기		
파동권	↓↘→P	필살기
승룡권	→↓↘P	필살기
용권선풍각	↓↙←K(공중에서 가능)	필살기

기술명	커맨드	종류
슈퍼콤보		
승룡열파	↓↘→↓↘P	슈퍼콤보
신룡권	↓↘→↓↘→K	슈퍼콤보
질풍신뇌각	↓↙←↓↙←K	슈퍼콤보
구두룡열파	↓↙←↓↙←KKK(3버튼 동시)	메테오콤보
모멘터리 콤보		
전방전신	P	모멘터리콤보
용권선풍각	K	모멘터리콤보

기술 설명

용권 선풍각

호쾌한 켄의 용권선풍각!! 류의 것과는 달리 스파시절부터 내려오던 원조 용권선풍각이다. 무릎으로 차올리는 동작다음 용권선풍각이 이어지는데 첫 번째 무릎이 맞으면 다음 공격까지 다 맞게 된다. 하단 약킥, 중펀치, 중킥에서 모두 콤보로 이어지므로 사용하기 편한 기술이다. 공중에서도 사용 가능하므로 공중에서 떨어지는 궤도를 알아두거나 백점프로 도망갈 때 사용해도 무난하다.



▲한번 맞으면 다 맞는다

신룡권

켄의 슈퍼콤보 중 가장 인기있는 슈퍼콤보 신룡권! 수직으로 승룡권을 하며 올라가지만 빨아들이는 성질이 있어서 안맞을 거 같아도 맞는다. 일단 히트되면 버튼연타와 함께 레버도 회전을 시켜서 데미지와 히트 수를 늘리자. 대부분은 연속기의 마무리로 신룡권을 사용하지만 그냥 단발로 맞추려면 근접전 중 기습적으로 사용하는 방법이나 대공기로 사용하는 게 주효한데 데미지가 적으므로 비추천이다.



▲연타해라 돌려라!

승룡 열파

앞으로 전진하며 승룡권을 연속해서 뿜어내는 슈퍼콤보. 그다지 데미지량이 큰 건 아니지만 펀치로 파동권을 히트시키고 나서 가장 연결하기 쉬운 슈퍼콤보이다. 슈퍼콤보를 입력하는데 익숙치 못한 사람도 대충 하다보면 어느새 콤보가 발동하는 그런(?) 초보자용 콤보. 일단 승룡열파를 히트하게 되면 다른 슈퍼콤보로 연결해주기가 가장 쉽고 안정적이기 때문에 큰 데미지를 빼앗기 보단 기회를 잡는 용도가 더 크다.



▲승룡열파 작렬

질풍 신뇌각

스피3부터 생긴 켄의 화려한 슈퍼콤보. 용권선풍각에서 응용이 되버린 기술로 발로 상대를 차다가 용권선풍각 난무로 공중까지 끌고 올라가서 마무리하는 멋진 기술이다. 이 기술 역시 독단적으로 사용하기엔 무리가 있으니 필살기에서 캔슬해서 쓰거나 다른 슈퍼콤보에서 연계하는 방식으로 사용하길 바란다.



▲질풍신뇌각 가동

구두 룡열파

화려함의 극치(?)를 보여주는 켄의 메테오 콤보. 질풍신뇌각으로 시작해서 광채를 내뿜으며 킥공격을 한 다음 연속 승룡권으로 마무리를 하는 기술이다. 화려할 뿐 데미지는 절반도 못 빼앗는 걸멋으로 끝난다(?). 차라리 다른 슈퍼콤보의 조합이 데미지와 재미가 더 크므로 메테오콤보로 마무리를 해야하는 상황에만 적절히 사용해주자.



▲요술나라 왕자님



▲외계승룡권



▲외계신룡권?

추천 연속기

- 점프 강K→하단 중K→파동권→승룡열파→질풍신뇌각→신룡권(레버회전연타)
- 점프 강K→하단 중K→용권선풍각



춘리

오잉? EX3스크린샷에선 아줌마스럽게 변했던 춘리가 실제게임으로 보니 그래도 봐 줄만하다. 솔직히 밉지않게 생겼음(다행). 다이어트 덕분인지 다리도 매끈하게 변했고 왠지 광채가 나는듯한 복장을 하고 나와줘서 한층 세련됨을 느끼게 해준다(내 생각엔…). 아름다운(?) 기공권도 있고 기술들이 거의 다 개량되어서 이제 춘리를 사용하면서 느껴지는 그 무료함(?)과 허전함 등은 다시 떠올릴 수 없을 것이다.

기술명	커맨드	종류
특수기		
쌍장타	→중P	특수기
천공각	→강K	특수기
응조각	공중에서↓중K	특수기
유성락	공중에서 적 근처↓+중 or 강P	공중잡기
필살기		
백열각	K버튼 연타	필살기
기공권	←축적→P	필살기
비연축	↓↙←K	필살기
스피닝 버드 킥	↓↘→K	필살기
고멘네!	약P, 약P, →, 약K, 강P	도발

기술명	커맨드	종류
슈퍼콤보		
천열각	↓↘→↓↘→K	슈퍼콤보
기공장	↓↘→↓↘→P	슈퍼콤보
나산천승각	↓↙←↓↙←K	슈퍼콤보
기공장 극	↓↘→↓↘→PPP(3버튼 동시)	메테오콤보
모멘터리콤보		
기공권	P	모멘터리콤보
비연축	K	모멘터리콤보

기술 설명

응조각

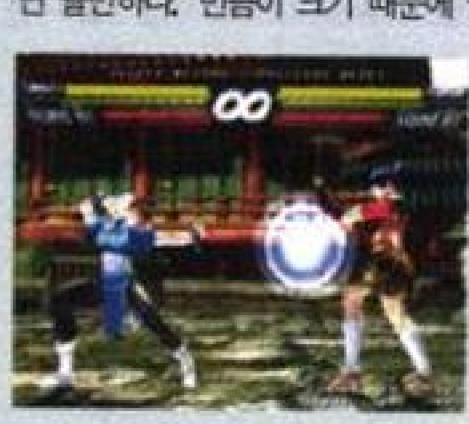
점프가 높은 춘리에겐 아주 좋은기술. 대공기술에 반격받기 쉬운 높은 점프를 순간적으로 상대를 내려찍는 응조각이 커버해 주었다. 발이 내려찍는 각도가 오묘해서 웬만한 대공기술들을 무시하고 공격할 수 있다. 자주자주 사용해도 나쁠 건 없지만 그리 큰 데미지를 노릴 수 있는 기술이 아니기 때문에 어디까지나 흐름을 끊거나 견제 정도로 선을 그어주자. 상당히 폼이 멋있어(?)졌다.



◀섹시하다

기공권

「슈퍼스파」 때와는 다른 폼으로 기로 만든 구슬(?)을 던진다. 기술이 나가는 시간이 느려서 연속기로 사용하기엔 좀 무리가 있다. 하지만 장풍계열 기술이기 때문에 장거리 기술인 만큼 견제용으로 사용하거나 상대의 데미지를 조금씩 갉아먹는데 사용하면 쓸만하다. 빈틈이 크기 때문에 남발하는 건 금물이지만 적어도 안심하고 내세울 수 있는 견제용 기술.



◀원기옥

스피닝버드킥

스파2 시절부터 있던 춘리의 원조(!)기술. 스피닝 버드킥을 사용한 후 내려오면서까지 공격타점이 남아있기 때문에 그만큼 빈틈이 줄어든 셈이다. 이것 때문에 남발해줘도 큰 문제는 없다. 하지만 뻔히 보이는 기술이므로 상대에게 히트시킨다는 보장은 없지만 여러 번 가드 시키면서 데미지를 갉아먹기 때문에 짭짤하게 사용하기 좋은 기술이다. 역시 다리로 승부하는 그녀를 볼 수 있다(?).



▶다리가 무척 길다

나산 천승각

EX에선 삭제된 기술인 천승각이 슈퍼콤보로 존재하게 돼서 기쁘다(?). 상당히 화려하고 춘리의 상징인 다리(!)를 사용하는 기술인 만큼 멋있다는 표현을 써주자. 상대와 접근전 난타 중 기습적으로 사용해주면 좋지만 실패하면 그만큼 빈틈이 크기 때문에 항상 조심해야 한다. 주로 슈퍼콤보 중 캔슬해서 후속타로 사용하면 진가를 발휘하므로 마무리용 기술로 보면 된다. 어려운 커맨드에서 사용하기 쉬운 커맨드로 변했다는 점도 좋아진 점 중 하나.



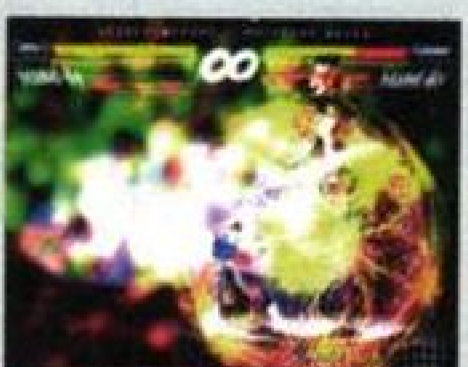
◀추억의 기술?

기공장극

EX3에서 메테오콤보라는 이름으로 돌아온 초필살기(?)!! VS시리즈에 있던 기술이지만 3D화된 기공장극을 보니 참으로 감회가 새롭다. 화면의 절반 가량을 차지하는 엄청난 기술에다가 그 데미지 또한 엄청나다(핵폭발 같군). 그리고 상대에게 히트했을 경우 후속타까지 들어간다는 점이 놀랍다. 후속타는 비연축이나 다른 기본공격도 쉽게 들어가므로 조금만 연습해도 타이밍을 알 수 있으니 익혀 두자.



▲기공장 극!



▲위력이 엄청나다



▲미안해!

추천 연속기

- 점프 중K→약K→백열각→천열각→기공장→나산천승각
- 점프 중K→하단 중K→기공장 극→응조각



가일

여전히빈틈없는기술과 대공기로상대를 괴롭히는악독한 인기인(?) 가일. 스파시절처럼긴 중킥견제는 없지만여전히상대를 장난감 다루듯이 몰아부치는 소질은 변함이 없다. 여러가지의 특수기와 소닉붐등으로 상대의 뼛속까지 갉아먹으며괴롭히다 보면어느새 가일을 사랑하게될지도 모른다(?). 소닉붐 타이푼이라는 엄청난메테오콤보도 섞어주면서화려한가일로 만들어 주는건어떨까.

기술명	커맨드	종류
특수기		
스피닝 백 너클	→강P	특수기
니 바주카	← or →약K	특수기
롤링 소배트	← or →중K	특수기
헤비스텝 킥	← or →강K	특수기
플라잉 버스터 드롭	공중에서 적 근처↓+중 or 강P	공중잡기
필살기		
소닉붐	←축적→P	필살기
섬머솔트킥	↓축적↑K	필살기

기술명	커맨드	종류
슈퍼콤보		
오프닝 갬빗	←축적→←→P	슈퍼콤보
더블 섬머솔트킥	↙축적↘↙↗K	슈퍼콤보
소닉붐 타이푼	←축적→←→KKK (3버튼 동시)	메테오콤보
모멘터리콤보		
소닉붐	P	모멘터리콤보
섬머 솔트킥	K	모멘터리콤보

기술 설명

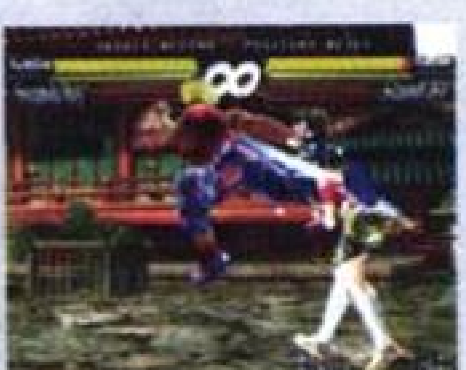
스피닝백너클

상대를 부숴버리는 듯한 포즈로 돌려치는 가일의 특허기술(?). 스파2 때처럼 소닉붐을 맞은 상대에게 콤보로 넣긴 힘들어 졌지만 그래도 사용할만하다. 특수기지만 파워도 좋아서 비틀거리는 상대를 몰아 부치는데 한 몫을 단단히 한다. 하단공격에 반격을 받는다는 단점이 있지만 소닉붐을 맞은 상대에게 사용해서 계속 가일의 페이스를 유지해 나가는데 필요한 기술이다.



◀아프냐

롤링 소배트



▲이것도 아프니?

이 기술 역시 스파시절부터 가일이 최초로 내세운 기술. 하단 공격을 피하며 발로 상대를 차는데 막혀도 빈틈이 없기 때문에 접근전시 자주 사용해 주면 좋다. 기본기인 하단 펀치나 하단중킥 등에 이어서 연결하면서 몰아 부치는데 좋고, 가드 당해도 바로 가일의 다음 기본기후 소닉붐 등으로 연계되는 시발점 기술이기도 하다. 중단이 아니라는 점이 아쉽지만 필살기가 몇 없는 가일에겐 좋은 반찬(?)이다.

소닉붐

가일을 악마(?)로 만들어준 유명한 기술. 하지만 EX시리즈에 와서는 그다지 악마스럽지는 않으므로 다행이다. 소닉붐 사용 후 빈틈이 거의 없으므로 자주 남발해도 좋고 상대와 접근전을 할 때 기본기에서 캔슬해서 사용하자. 하단 약펀치를 히트시켰을 경우 콤보로 이어지므로 약 소닉붐을 이용하는 편이 좋고 가드 당해도 가일이 먼저 움직이기 때문에 다음 공격까지 계산하고 사용하자.



▲아름다워졌다

오프닝갬빗



▲폭력배 등장

가일 답지 않은 무식한(?) 주먹을 난타하는 슈퍼콤보. EX에 들어와서 새로생긴 슈퍼콤보지만 축적계열인 만큼 기습적으로 사용하기는 난해하다는 단점이 있다. 하지만 일단 성공하면 상대를 마구 때리는 시간이 길기 때문에 후속 공격으로 더블 썸머 쏠트 같은 슈퍼콤보를 축적하기엔 쉬우니 그나마 다행이다. 다른 슈퍼콤보들에 비해서 우선권은 그다지 좋지 않다.

소닉붐타이푼

가일의 마지막 비전인 소닉붐 타이푼. 메테오콤보답게 박력 또한 대단하다. 장풍계열의 기술을 무시하고 공격하며 상대방을 거의 파괴(?)하는 듯한 면모를 보여 준다. 필살기에서 캔슬해서 사용하기가 좀 까다롭고 데미지도 줄어들게 되므로 그냥 상황을 봐서 단독으로 쓰거나 상대가 장풍계열의 기술을 쓸 때 약간 예상해서 쓰는 것이 좋다. 가일답지 않게 호쾌한 기술이다.



▲으리얏



▶웬 허리케인?



▲미안해…

추천 연속기

- 점프 중K→하단 중P→소닉붐→모멘터리콤보(썸머솔트킥)→더블 썸머쏠트킥
- 점프 중K→하단 약K→썸머쏠트킥→소닉붐 타이푼



장기에프

융악범처럼 생겼지만 상대를 따뜻하게끌어안아주는 포근한 아저씨장기에프. 이번 EX 3탄에서도 인기를 한 몸으로 받을 듯하다. 상대를 우주로 보내버리는 엽기적이고황당한 기술을 가지고 돌아와서인지약간 오버를 하는거 같다. 하지만 잡기기술의 파워가 엄청나므로 몇대 맞아주고 배로갚아준다(?)라는 말이생각나고기본기인 약펀치를보다 보면훈계하는 흉악범이란말도떠오른다.

기술명	커맨드	종류
특수기		
플라잉 보디 어택	공중에서 ↓강P	특수기
스토막 블록	적 뒤에서 ←약P+약K	배후잡기
필살기		
더블 라리어트	PPP(3버튼 동시)	필살기
퀵 더블 라리어트	KKK(3버튼 동시)	필살기
스크류 파일 드라이브	레버 1회전+P	필살기(잡기)
아토믹 스플렉스	레버 1회전+K	필살기(근거리잡기)
러시안 스플렉스	레버 1회전+K	필살기(원거리잡기)
베어 허그	레버 1회전+K, 이동 중 P	필살기

기술명	커맨드	종류
슈퍼콤보		
파이널 아토믹 버스터	레버 2회전+P	슈퍼콤보(잡기)
슈퍼 스톤 핑	↓↘→↓↘→K (↓↙←K로 중단)	슈퍼콤보
에리얼 러시안 슬램	↓↙←↓↙←K	슈퍼콤보
코즈믹 파이널 아토믹 버스터	레버 2회전+PPP(3버튼 동시)	메테오콤보(잡기)
모멘터리콤보		
그로잉 피스트	P	모멘터리콤보
퀵 더블 라리어트	K	모멘터리콤보

기술 설명

플라잉보디 어택

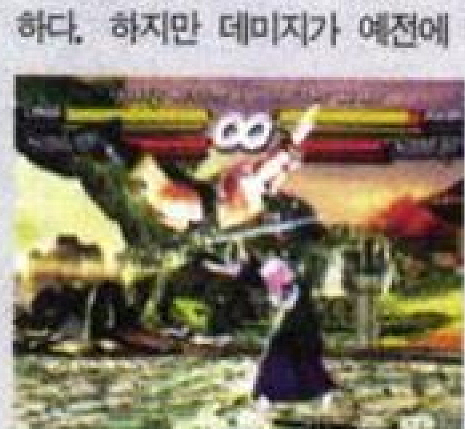
장기에프의 트레이드마크! …같은 기술. 많이 약화되었다. 지금까지 시리즈를 떠올리며 플라잉 보디 어택의 판정을 생각하면 안된다. 아직 지상으로 내려오는 판정은 좋긴 하지만 대공기에 잘 당하고 지상의 기본기에도 잘 무너진다. 예전처럼 무대포로 달려들려면 각도를 잘 맞춰서 정확히 가운데(장기에프의 배부분)로 상대를 노리는 게 안정적이다. 하단 중펀치에도 제어 당하는걸 보면 눈물이 난다.



▲덤쳐라

스크류 파일 드라이브

이 기술 때문에 많은 자들이 울고 가버렸다… 라는 속담(?)이 있듯이 여전하다. 잡는 범위는 조금 줄어들었지만 그래도 접근전에서는 최고의 심리적 압박감을 주는 기술이다. 상대의 공격에 정확히 클린히트 당하지 않는 한, 맞고잡기도 건재하고 타점을 끌어당겨 잡는 것도 건재하다. 하지만 데미지가 예전에 비해 줄어서 큰 파워를 느낄 수는 없다. 거기다가 한 번 잡고나면 거리가 멀어지기 때문에 다시 달려들 수 없는 상황이 된다는 게 아쉽다.



▲인신매매

파이널 아토믹 버스터

레버를 2회전한다… 예전 같으면 정말 이런걸 어떻게 써… 라지만 대전게임에 익숙해져 버린 사람이 대부분이기 때문에 레버2회전 정도야 약간의 편법을 사용하면 문제없다. 서서 약펀치를 가드시키고 입력한다거나 점프를 하는 동안 입력하고 착지해서 버튼을 누른다거나 넘어졌다가 일어날 때 입력하는 것 등으로 슈퍼콤보 파이널 아토믹 버스터가 손쉽게 나간다. 버스터!!! 부분에서 데미지가 엄청나게 깎이는 듬직한 슈퍼콤보다.



▶종말이다

슈퍼 스톤 핑

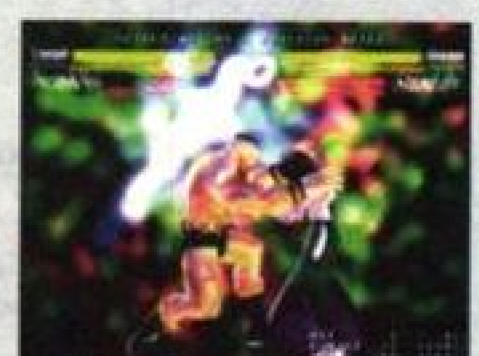
둔해 보이던 장기에프의 날렵한 킥 난무!! 무적시간과 함께 시작해서 상대를 무참히 짓밟는다. 마지막엔 저 멀리 차버리는 동작으로 마무리를 하는데 첫 공격을 가드당했을 경우 빈틈이 커서 반격당하게 되는 걸 보완하는 캔슬커맨드도 존재한다(놀랍다)!! 캔슬커맨드를 입력하면 발로 마구차다 말고 언제 찼느냐 하는 듯이 멀쩡하게 서버린다. 이때 스크류 파일드라이버 등으로 심리전을 거는 것도 하나의 좋은 응용방법.



▲코사크 댄스는 아님

코즈믹 파이널 아토믹 버스터

드디어 등장했다! 장기에프에게도 엽기적인 기술이 생겼다. 메테오콤보인 만큼 연출도 뛰어난데 파이널 아토믹 버스터처럼 상대를 가지고 놀다가 갑자기 붕하고 공중으로 떠오르더니 대기권 밖으로 날아가 버린 후 지상으로 함께 떨어져서 마무리를 한다! 게다가 데미지는 전체에너지에서 7/8가량을 깎아 버리는 아주 웃기고(?) 공포스러운 기술이다. 레버 2바퀴에다가 버튼3개라는 제약이 있지만 버튼정도는 단축키로 간단히 해결해 주자.



▲덥썩!



▲지구와 함께…

추천 연속기

- 점프 강K→하단 중K→더블 라리어트→그로잉 피스트(모멘터리콤보)
- 점프 강K→하단 중K→슈퍼 스톤핑



달심

길에서 행복한 동물(?) 달심. 지금까지 약했던 시절이 없던 달심. EX2에서 보여줬던 그 악독한 리치를 다시 한번 보여 줄 것인가, 달심? 음음.. 긴 리치와 짜증나는 견제기로 상대방을 농락하던, 우리 안에 가둬놓고 가지고 노는 듯한 그 명성을 다시 한번 찾을 수 있을 것인가…. 이번에도 달심은 새디스틱을 원하는 플레이어를 실망시키지 않을 듯하다. 우리 모두 길에서 행복한 동물을 조종하여 행복해지자.

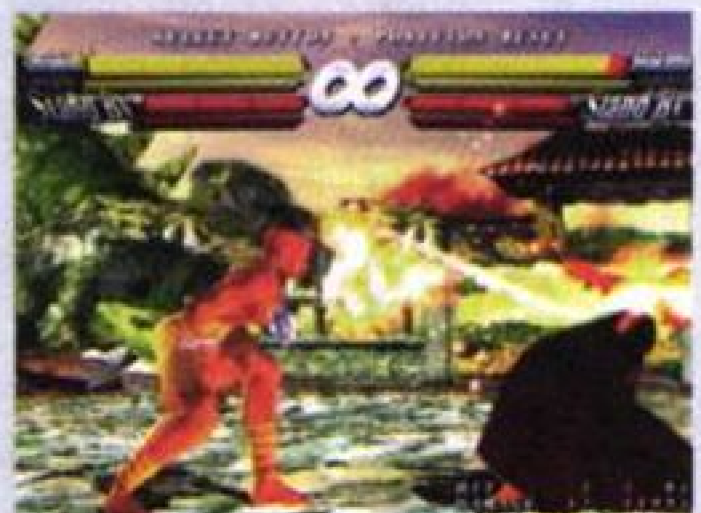
기술명	커맨드	종류
특수기		
드릴 박치기	공중에서 ↓P	특수기
드릴 킥	공중에서 ↓K	특수기
요가 텔레포트(앞쪽)	→↓↘PPP or KKK(3버튼 동시)	특수이동기
요가 텔레포트(뒷쪽)	←↓↙PPP or KKK(3버튼 동시)	특수이동기
필살기		
요가 파이어	↓↘→P	필살기
요가 프레임	↓↙←P	필살기
요가 블라스트	↓↙←K	필살기
요가 캐치	↓↘→K	필살기

기술명	커맨드	종류
요가 콘텍트	요가 캐치 뒤 K버튼을 누름	파생필살기
요가 페이크	요가 캐치 뒤 KKK버튼을 누름	필살기
슈퍼콤보		
요가 드릴킥	공중에서 ↓↘→↓↘→K	슈퍼콤보
요가 레전드	↓↙←↓↙←K	슈퍼콤보
요가 인페르노	↓↘→↓↘→PPP(3버튼 동시)	메테오콤보
모멘터리콤보		
요가 파이어	P	모멘터리콤보
요가 블라스트	K	모멘터리콤보

기술 설명

요가 파이어

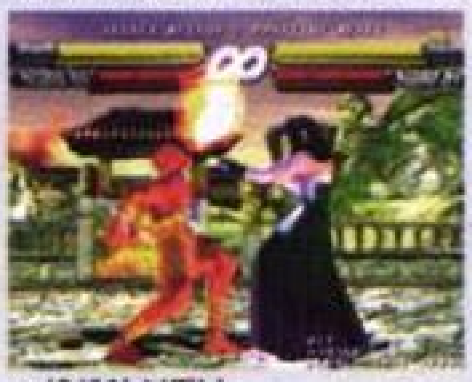
뱃속에 기름이 있는 걸까? 여전히 빈틈이 적은 요가 파이어를 내뿜는 달심. 스파 시절부터 악명을 떨치던 요가 파이어 중킥 패턴은 여전하다. 그리고 요가 파이어를 예측하고 점프해 온 상대에겐 요가 레전드(슈퍼콤보)로 약간의 무적시간을 이용해서 대공…. 장풍계열로 받아치는 상대에겐 하단 강 슬라이딩. 아… 반복되는 저 악마같은 패턴을 EX3에 와서도 봐야 하다니 괴로울 뿐이다.



▲18세의 불장난

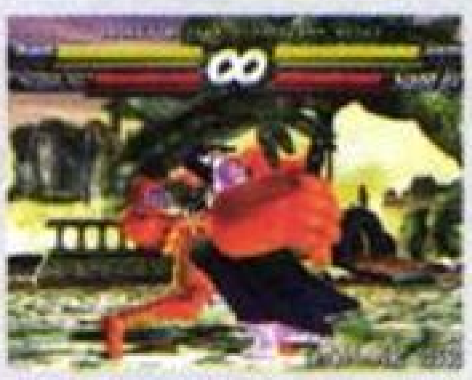
요가 블라스트

요가 프레임의 변종버전. 요가 프레임을 하늘 위로 쏜다. 약으로 사용하면 서있는 상대에겐 닿지도 않는다. 포즈를 보니 대공기로 사용하라고 만들어놓은 거 같은데 대공기가 남아도는 달심에게 과연 필요가 있을지…. 하지만 중거리 전에서 역가드 점프공격(일명 뒷다마)을 노리는 상대를 예측했다면 사용해 볼만도 한데…. 역시 위험하다. 웬만하면 봉인하자.



▲19세의 불장난

요가 캐치



▲인신매매 공범이다

손이 갑자기 늘어난 다음 커지면서 상대를 덥썩! 잡고 던져버리는 웃기는 기술이다. 약, 중, 강펀치마다 거리가 다른데 상대가 정확한 위치에 있어도 성공하기가 너무 어렵다. 다양하게 공격하려고 있는 것이 요가 페이크인데 킥 버튼을 모두 동시에 누르면 상대를 잡고있던 손을 놔버려서 달심 앞에 멀뚱히 서있는 상대편을 볼 수 있을 것이다. 이 상황에서 하단 중킥에 이은 요가 파이어-요가 레전드로 이어지는 연계기를 시도해 보자.

요가 레전드

참으로 신기한 슈퍼콤보인 요가 레전드. 살짝 주저앉으면서 발로 위를 차는 기술인데 일단 히트시켰다면 상대를 공중으로 데리고 올라가서 무지막지하게 괴롭힌다. 기술시작시 무적시간도 있어서 대공기로도 좋고 슈퍼콤보 도중 공중에 떠있는 상대에게 사용해도 요가 레전드에 아슬아슬하게 맞아서 다시 공중으로 띄우는 효과도 볼 수 있는 기술이다. 핵심적인 기술이므로 확실히 익혀두자.



▲달심은 댄스의 달인

요가 인페르노

슈퍼콤보였던 요가 인페르노가 새 단장을 하고 메테오콤보로 돌아왔다. 일단 발동하면 앞에서 상대가 뭘 하든 상관없이 다 불로 태워 버린다. 무적시간은 그리 길지 않지만 난발형 필살기이기 때문에 화면절반을 가득 채우며 공격한다. 이 기술 역시 콤보로 들어갈 경우 데미지량이 줄어들게 되는 걸 볼 수 있다. 그러므로 메테오 콤보를 피니시로 해야되는 상황에서만 콤보로 사용해주자.



▲불맨



▲하늘에서 불장난

추천 연속기

- 하단 중K→요가 파이어→요가 레전드→요가 드릴킥→요가 레전드
- 드릴킥(중)→요가 드릴킥→요가 레전드→요가 드릴킥



브랑카

스파시리즈 최고의 귀염둥이 브랑카 대빙글빙글 돌며 우리에게 재롱을 떨어주고 그릉그릉하고 짖어대며 애완동물스러운 표정으로 살며시 다가와 안기는 브랑카, 브랑카를 축소하여 복제한 다음 애완용으로 팔면 정말 잘 팔릴텐데… 라고 생각해본 사람은 없을까. 여전히 빠르고 치고빠지며 롤링어택으로 맥을 끊는 무서움은 잊을 수 없다. EX3에서도 그의 화려함(?)을 다시 볼 수 있을까 과연?

기술명	커맨드	종류
특수기		
록 크래시	→중P	특수기
아마존 리버 런	↘강P	특수기
서프라이즈 포워드	KKK(3버튼 동시)	특수이동기
서프라이즈 백	←KKK(3버튼 동시)	특수이동기
필살기		
일렉트릭 썬더	P버튼 연타	필살기
롤링 어택	←축적→P	필살기
버티컬 롤링	↓축적↑K	필살기
백 스텝 롤링	←축적→K(P버튼으로 중단)	필살기

기술명	커맨드	종류
에리얼 롤링	공중에서 ↓↘→P	필살기
슈퍼콤보		
그랜드 쉐이프 롤링	←축적×→P	슈퍼콤보
비스트 허리케인	공중에서 ↓↘→↓↘→P	슈퍼콤보
정글 비트	←축적×→K	슈퍼콤보
슈퍼 일렉트릭 썬더	↓↘→↓↘→KKK(3버튼 동시)	메테오콤보
모멘터리콤보		
에리얼 롤링	P	모멘터리콤보
버티컬 롤링	K	모멘터리콤보

기술 설명

롤링 어택

브랑카의 원조필살기!! 상당히 빨라지고 더욱 날카로워졌다. 약펀치로 사용했을 경우 나가는 거리도 짧지만 속도도 느려서 역시 페이크 후 잡기 공격으로나 사용해야 되고 가장 핵심적인 건 강펀치로 사용하는 롤링어택이다. 상대가 조금이라도 빈틈을 보였거나 상대의 공격을 막은 후라면 가차없이 사용해 주자. 그 빈틈을 파고들어 때리는 게 롤링어택의 진수!!



▲안 어지럽다

에리얼 롤링

신기술이다. 공중에서 롤링어택을 하는 블랑카를 보면 정말 너무 강하다고 느껴진다. 약, 중, 강 펀치에 따라 롤링을 하며 내려오는 각도가 다르고 거기다가 슈퍼콤보로 연결된다는 엄청난 장점이 있다. 애초에 콤보로 사용할 생각이었다면 점프 중킥을 히트시키고 에리얼 롤링(중)까지 히트시킨 다음 슈퍼콤보로 연결하는 방식을 연습하면 된다. 상당히 좋은 기술이므로 꼭 익혀두자



▲공중 롤링어택

정글비트



▲까아아악

빙글빙글 돌면서 상대에게 날아간다. 일단 히트하면 상대를 잡고 무는 상태에서 일렉트릭썬더를 먹인 다음 공중으로 데리고 올라가서 할퀴고 때리는 이루 말로 할 수 없는 상황이 벌어진다. 공중에서 때리는 동안 공중 슈퍼콤보인 비스트 허리케인으로 캔슬할 수 있고 그 다음에도 다른 그랜드 쉐이프 롤링까지 콤보로 이어진다. 상당히 화려한 슈퍼콤보이기 때문에 자주 애용하고 싶어진다.

비스트 허리케인

점프 중에서만 사용할 수 있는 슈퍼콤보. 실로 그 위력과 실용성은 엄청나다. 일단 점프공격을 히트시켰을 때 비스트 허리케인을 사용해 주면 콤보로 가볍게 들어가고 거기다가 지상까지 상대를 롤링으로 밀고 내려와서는 다음 슈퍼콤보로 또 연결을 할 수 있게 된다. 공중콤보로 입력을 할 때는 예를 들어 점프 중킥 후 에리얼 롤링 다음 연결되는 상황이면 슈퍼캔슬로 에리얼 롤링 커맨드를 한번 더 입력해 놓으면 된다. 점프 중킥 후에 바로 사용할 거라면 점프 중킥을 눌러 놓고 미리 비스트 허리케인을 입력해 놓으면 손쉽게 나간다.



▲외계인

슈퍼 일렉트릭 썬더

온몸이 전기로 휩싸이면서 상대를 빨아 들여 박살을 내는 멋진 메테오콤보(브랑카에게도 멋진이란 표현을 하게 될 줄이야). 데미지도 엄청나게 강하고 온몸에 흐르는 전기 때문에 이 기술을 사용하고 있는 동안은 상대가 반격도 할 수가 없다. 장거리에서 사용했다가는 장풍계열의 기술같이 간접적인 공격에 당하게 되는 걸 볼 수 있다. 상대와 가까운 곳에서 기습적으로 사용하는 걸 권한다.



▲변태



▲전기구이다

추천 연속기

- 점프 중K→에리얼 롤링→비스트 허리케인→그랜드 쉐이프 롤링→비스트 허리케인
- 정글 비트→비스트 허리케인→그랜드 쉐이프 롤링



호쿠토

EX 3의 최고의 미인 호쿠토. 그녀의 청초한 이미지와 청순한 외모. 나무랄 데가 없다. 더군다가 스크린샷이 공개되었을때도 당당히 춘리를 제치고 인기순위 1위를 차지했으니(…). 그다지 크게 변경된 점은 없지만 새로운 잡기기술도 생기고 앙큼한 속마음을 표현해주는 메테오콤보도 생겼다. 호쿠토가 앙탈부리는 모습을 지켜보며 팬클럽이라도 만드는건 어떨런 지….

기술명	커맨드	종류
특수기		
주봉	→강P	특수기
예축	→강K	특수기
유수	레버 1회전+P	특수잡기
필살기		
주격봉	↓↘→P	필살기
장격파	주격봉 후 →P	필살기
진공격	주격봉 후 ←P	필살기
진각격	주격봉 후 ←K	필살기
호류공	←↓↙P	필살기
진공격	↓↙←P	필살기

기술명	커맨드	종류
진퇴격	↓↙←K	필살기
진	진공격 or 진퇴격 후 ←P or K	특수이동기
슈퍼콤보		
기동사	↓↙←↓↙←P	슈퍼콤보
격봉기	↓↙←↓↙←K	슈퍼콤보
각성	↓↘→↓↘→K	슈퍼콤보
부도	↓↘→↓↘→KKK (3버튼 동시)	메테오콤보
모멘터리콤보		
진공격	P	모멘터리콤보
진퇴격	K	모멘터리콤보

※피의 봉인을 푼 호쿠토

EX PLUS에선 독립된 캐릭터로 존재하던 캐릭터가 이젠 특수조건을 만족시키면 호쿠토가 봉인을 푸는 것으로 바뀌었다. 방법은 각성을 쓰는 것. 게이지를 하나 소비하지만 피의 봉인을 풀게되면 피의 봉인을 풀은 호쿠토는 노멀 호쿠토에 비해 기본적인 능력치가 높고 슈퍼콤보와 메테오콤보가 차이 난다.

기술명	커맨드	종류
특수기		
주격봉	↓↘→P	필살기
장격파	주격봉 후 →P	필살기
진공격	↓↙←P	필살기
진퇴격	↓↙←K	필살기

기술명	커맨드	종류
특수기		
기동사	↓↙←↓↙←P	슈퍼콤보
연승격	↓↘→↓↘→P	슈퍼콤보
연무	약P, 약P, →, 약K, 강P	슈퍼콤보
천#살	↓↘→↓↘→KKK (3버튼 동시)	메테오콤보

기술 설명

주격봉

미녀 호쿠토의 주력이 되는 기술. 주격봉에서 모든(?) 역사는 시작된다. 일단 하단 중펀치가 히트되면 콤보로 들어가는데 가드당했을 경우 엄청난 반격을 받게 된다. 가드당했다는 게 눈에 보이면 진공격이나 진각격으로 공격방법을 바꿔주자. 일단 주격봉이 다 히트하게 되면 슈퍼콤보로 자연스럽게 연결되고 엄청난 데미지를 빼앗을 수 있으므로 확실히 익혀둬서 손해 볼 것 없는 기술이다.



◀아파 줘, 제발

기동사

화살을 쏘는 듯한 포즈로 기의 결정체(?)를 상대에게 발사한다. 슈퍼콤보인 만큼 무적시간도 있어서 접근전에서 상대를 떨쳐낼 때 사용해도 좋고 버튼을 눌러서 기를 모아 시간차로 발사해도 괜찮다. 일단 기동사를 시작했는데 상대가 점프를 한다면 시간차로 계속 버튼을 누르고 있다가 점프했던 상대가 호쿠토에게 가까워졌을 때 발사하자. 상당히 공격범위가 넓으므로 이득을 볼 수 있다.



▲화살인가?

연무

피의 봉인을 푼 호쿠토의 가드불능 기술이다. 피의 봉인을 풀었다고 해서 외형상 크게 달라지는 건 없지만(?) 이런 엄청난 기술이 추가되었다는 게 여자의 무서움(?)을 확인시켜준다. 상대방이 몇 번 당하고 나면 눈치를 채고 충분히 피할 수 있다는 단점이 있지만 접전 중에 상대의 기본기가 나오는 타이밍을 읽고 연무를 사용한다면 시간차로 상대방에게 적중하는 걸 볼 수 있다!



▲번쩍



▲난무다!



▲이것이 피의 봉인을 푼



▲호쿠토의 메테오콤보

추천 연속기

- 점프 중K→하단 중P→주격봉→장격파→격봉기→기동사

※피의 봉인을 푼 호쿠토

- 점프 중K→하단 중P→주격봉→장격파→연승격→주격봉(강)→기동사



사가트

냉철한 눈빛과 복수로 가득찬 자존심의 화신 사가트가 말랑말랑 귀염둥이(?)로 돌아왔다. 솔직히 인간적으로 너무 귀엽다. 스파2의 비쩍마른 몸의 타이거 어퍼컷은 사라져 버리고 이젠 말랑말랑한 몸으로 말랑말랑한 타이거 블로우를 뿜어대는 것 뿐. 하지만 그건 외형상의 귀여움이고 기술 하나하나는 화려하다. 특히 슈퍼콤보인 타이거 캐논 시리즈는 마치 만화 드래곤볼의 에네르기파(!!)를 보는 듯한 즐거움은 준다.

기술명	커맨드	종류
특수기		
타이거 페이크	←↓↙P	특수이동기
필살기		
타이거 샷	↓↘→P	필살기
그라운드 타이거 샷	↓↘→K	필살기
타이거 블로우	→↓↘P	필살기
타이거 크래시	→↓↘K	필살기

기술명	커맨드	종류
슈퍼콤보		
타이거 캐논	↓↘→↓↘→P	슈퍼콤보
그라운드 타이거 캐논	↓↘→↓↘→K	슈퍼콤보
타이거 레이드	↓↙←↓↙←K	슈퍼콤보
타이거 제노사이드	↓↙←↓↙←P	슈퍼콤보
타이거 스톰	↓↘→↓↘→PPP (3버튼 동시)	메테오콤보
모멘터리콤보		
타이거 샷	P	모멘터리콤보
그라운드 타이거 샷	K	모멘터리콤보

기술 설명

그라운드 타이거 샷

장풍계열의 기술. 타이거 샷은 상대가 앉아 있으면 피해지기 때문에 하단 중킥에서 그라운드 타이거 샷으로 연결해주는 게 좋다. 그라운드 타이거 샷을 히트시키고 슈퍼콤보인 그라운드 타이거 캐논으로 연결해 주자. 그냥 견제용으로 사용했을 때 빈틈이 크므로 상대가 점프공격으로 반격할 위험성이 있으니 꼭 하단 중킥에서 캔슬로 사용하는걸 권한다.



▲타이거

타이거 블로우

사가트의 얼굴! 타이거 블로우. 류의 승룡권에 대적할만한 기술은 아니지만… 그래도 대공능력이 뛰어나다. 강펀치로 타이거 블로우를 했을 때는 콤보가 나오기 때문에 때리는 입장에서도 기분이 좋다. 무적시간은 없지만 상대의 공격을 보고 나서 입력해도 판정이 좋기 때문에 대공기로 충분히 사용가능한 것이다. 상대가 멀리서 뛰어도 강으로 사용하면 혼내줄 수 있다.



▲승룡권 표절?

그라운드 타이거 캐논

썰렁하게 타이거 샷이 뭉쳐 나가던 것이 EX3에 와서 엄청난 업그레이드를 했다! 그냥 타이거 캐논은 위로 나가고 그라운드 타이거 캐논은 아랫 쪽으로 나간다. 하단 중킥에 이어 타이거샷이 맞았다면 재빨리 장풍 커맨드를 한번 더 입력해서 슈퍼캔슬로 그라운드 타이거 캐논을 연결해 주자. 화면을 가득 채우는 장면이 나오는 걸 보면 알 수 있겠지만 상대방이 장풍계열 기술을 사용했을 때 그 타이밍을 읽고 그라운드 타이거 캐논을 사용하면 상대가 발사한 파동권을 뚫고 지나가서 히트시킬 수 있다. 참으로 좋은 기술.



▶에네르기파~다(?)

타이거 제노 사이드

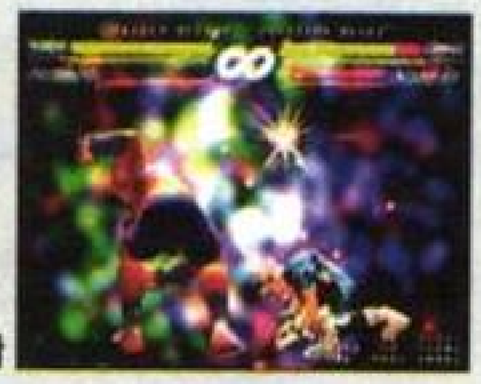
예전부터 지니고 있던 사가트의 승룡계열 슈퍼콤보. 상대를 가볍게 띄운 후 타이거 블로우를 연속으로 먹여서 제압해 버리는 기술이다. 그다지 파워있게 때리는 게 아니라 실망이지만 슈퍼콤보로 계속 연계기를 만들어 나갈 때 마무리용으로 사용 해 주자. 대전하는 도중 상대가 계속 몰아부치면 빠져나가는 용도로 쓰는 것도 좋다. 큰 데미지를 주지는 못하는 슈퍼콤보라서 애착이 가진 않는다.



▲승룡열파가 아닙니다

타이거 스톰

손에 파릇파릇한 기가 생기면서 상대를 올려친다. 일단 히트하면 난봉꾼같이 상대를 계속 폭행하다가 행성을 던지는 듯한 모션으로 마무리하는 메테오콤보! 데미지는 많이 못 주지만 화려하다는 걸로 만족하자. 타이거 스톰을 사용할 바엔 다른 슈퍼콤보를 연결시켜서 데미지를 빼앗는 게 이익이지만 메테오콤보로 마무리를 해야할 상황이 온다면 그라운드 타이거 샷에서 연결시키자.



▶찌그러져라



▲나의 마음을



◀받아 줘!!!

추천 연속기

- 점프 강K→하단 중K→그라운드 타이거 샷→그라운드 타이거 캐논
- 점프 강K→하단 중K→그라운드 타이거 샷→타이거 레이드→타이거 제노사이드→타이거 캐논



나나세

와우! 나나세가 아름다워져서 돌아왔다. 옷 또한 화려해졌고 전체적인 이미지가 손오공(?) 이미지에서 중국의 귀한집 딸 같아졌다. 하지만 승리포즈를 보면 지금까지 했던 말이 깨진다. 그녀의 눈은 마치 살인을 하기 위해 태어난 것처럼 우리를 주시하며 분위기를 흐린다. 하지만 뭐, 멀리서 봤을 때 이쁘으면 된 거지…. 기술이 대폭 추가되었고 여전히 빠른 스피드로 상대를 몰아붙이기 쉬운 좋은 캐릭터.

기술명	커맨드	종류
특수기		
답주봉	→중P	특수기
낙술격	공중에서 ↓중K	특수기
유수	레버 1회전+P	특수 잡기
필살기		
삼연곤	↓↘→P(추가타는 →P)	필살기
천승곤	→↓↘P	필살기
남하	↓↙←K(추가타는 K)	필살기
월경목단	←↓↙P(추가타는 P)	필살기(반격기)

기술명	커맨드	종류
슈퍼콤보		
야요이 투곤기	↓↙←↓↙←P(공중에서 가능)	슈퍼콤보
명월	야요이 투곤기 중 PPP(3버튼 동시)	슈퍼콤보
유명	야요이 투곤기 중 KKK(3버튼 동시), 추가타는 ↓↙←P	슈퍼콤보
십육야열곤	↓↘→↓↘→P	슈퍼콤보
사무라이 천위곤	약P, 약P, →, 약K, 강P	메테오콤보
모멘터리콤보		
천승곤	P	모멘터리콤보
하남	K	모멘터리콤보

기술 설명

유수

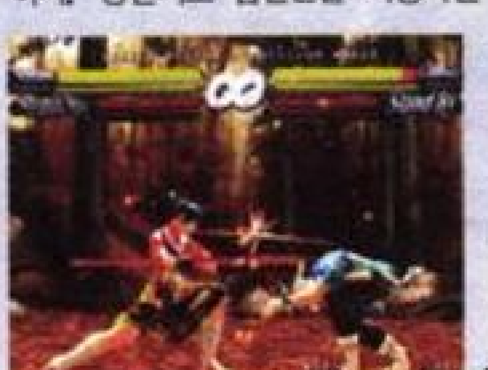
새로 생긴 나나세의 커맨드 잡기기술. 성공하면 일단 상대편과 자리를 바꾼다. 그 다음 하단 중펀치를 이용해서 삼연곤까지 히트시킨 다음 슈퍼콤보로 계속 이어주는 시발점이 되는 잡기이다. 하단 중펀치를 넣기 힘들다면 그냥 재빠르게 십육야열곤 같은 슈퍼콤보로 히트시킨 후 야요이 투곤기. 다시 십육야 열곤으로 가는 방식을 권한다.



◀살짝

삼연곤

나나세 콤보의 시작인 삼연곤. 콤보를 사용할 땐 중펀치에 이어서 약펀치로 삼연곤을 한다. 가드당해도 빈틈이 없으니까 자주 사용하더라도 좋은데 삼연곤 도중 남하로 이어지는 건 EX3에서 없어진 듯하다. 삼연곤으로 연타를 넣은 후 슈퍼콤보로 계속 연결해주면 많은 데미지를 빼앗을 수 있을 테니 연습하자. 강펀치로 삼연곤을 사용하면 리치가 길어서 장풍계열기술을 무시하고 상대를 공격한다는 점도 알아두자.



◀여의봉을 받아랏

남하

나나세의 애교스러운 공격?? 살짝 뛰어서 상대를 봉으로 찌르는 건데 장풍계열 기술을 뛰어넘고 빨리 친다는 것과 빈틈이 거의 없다는 장점이 있다. 약펀치로 사용하면 대각선 앞쪽으로 찌르고 중펀치는 수직으로 강펀치는 대각선 뒤쪽(엉덩이 쪽)으로 때린다. 거리에 따라 약펀치나 중펀치로 덤벼들고 밀려나는 거리를 봐서 마무리를 강펀치로 하면 빈틈없이 바닥으로 내려올 수 있다. 후속공격도 노려보자.



▲필릴께

야요이 투곤기

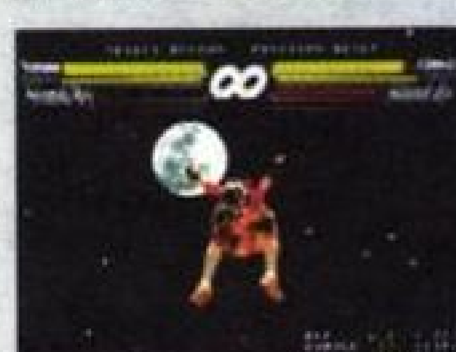
나나세가 궁지에 몰렸다거나 슈퍼콤보로 연속공격을 해야 할 때 가장 좋은 기술. 나나세의 봉을 던지는데 무적시간이 있으므로 위기에서 빠져 나오기 아주 좋다. 명월과 유명으로 파생된다는 점도 알아두고 유명을 성공했을 때엔 후속타까지 넣을 수 있다. 공중에서도 사용가능하므로 십육야 열곤으로 연계했을 때 공중으로 올라간 상태에서 야요이 투곤기를 한번 더 넣을 수 있으니 알아두자.



▲휙휙

사무라이 천위곤

나나세의 18금스러운 엽기적인 메테오 콤보. 나나세의 봉을 길게 늘여서 상대를 찌른 후 하늘로 날아가 버리는 엄청난 장면이 나온다. 안타깝게도 가드가 된다는 단점이 있지만 일단 성공하고 나면 그 다음은 즐거운 구경꺼리다. 장대높이뛰기(?)를 해서 우주로 날아간 다음 슈퍼로봇(?)같은 포즈로 상대방에게 낙하한다. 데미지도 엄청나지만 치마를 입은 채로 붕붕 날아다니는 소녀 나나세가 더 엄청나게 느껴지는 기술.



▲변신 슈퍼로봇



▲온 힘을 다해서



▲핵폭발!!

추천 연속기

- 점프 중K→중P→삼연곤→야요이 투곤기→십육야 열곤→야요이 투곤기
- 점프 중K→중P→삼연곤→사무라이 천위곤



사쿠라

스파제로2에서 데뷔한사쿠라가 EX 3에 컴백했다(아우신나라)! 번쩍번쩍광채가 나는교복을 입고무섭게 생긴스트리트파이터 계의아저씨 혹은여인네들에게 발차기를해대는사쿠라양. 영원한 여고생일것 같은이미지에숏컷트는 한때 게임계의엄청난 폭풍(?)이었다(소수에게만). 이번 EX 3로 인해서 인기를 끌어모을수 있을것인지 약간만 기대를 해보자. 하지만기대만 할뿐이다. 더는바라지도않음.

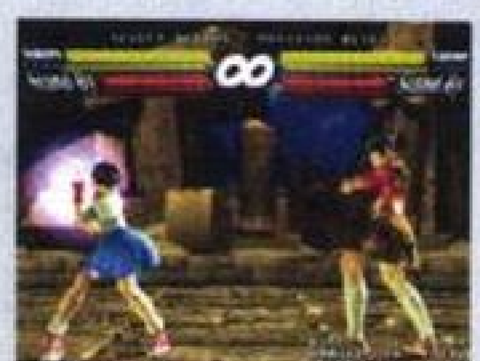
기술명	커맨드	종류
필살기		
파동권	↓↘→P(추가입력 P연타)	필살기
소앵권	→↓↘P	필살기
춘풍각	↓↙←K	필살기
아하하	레버 1회전+P	필살기(도발)
슈퍼콤보		
진공파동권	↓↘→↓↘→P	슈퍼콤보

기술명	커맨드	종류
흩어지는 사쿠라	↓↘→↓↘→K	슈퍼콤보
춘일번	↓↙←↓↙←K	슈퍼콤보
춘옥살	약P 약P → 약K 강P	슈퍼콤보
열혈 파동권	↓↘→↓↘→PPP(3버튼 동시)	메테오콤보
초 아하하(가칭)	레버 1회전+PPP(3버튼 동시)	메테오콤보
모멘터리콤보		
소앵권	P	모멘터리콤보
춘풍각	K	모멘터리콤보

기술 설명

파동권

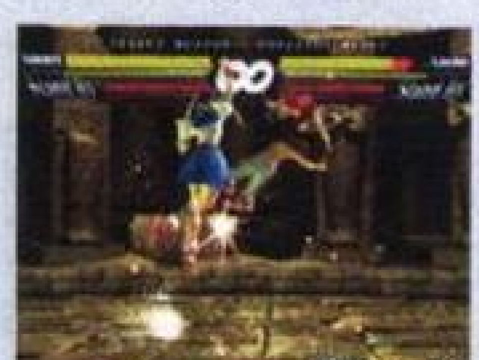
존경하는(?), 사랑하는(?) 류의 기술을 본따 사쿠라 만의 기술로 승화시킨 사쿠라의 파동권. 아시는 분은 아시겠지만 사쿠라의 파동권은 류, 켄 것과는 완전 다르다. 일단 나가는 게 느려서 콤보로 사용할 수 없고 파동권을 발사한 후 버튼을 누르고 있으면 기가 모아져서 큰 파동권이 나가는 게 사쿠라의 파동권. 의외로 타점이 작아서 파동권을 피해 점프공격을 해오는 상대에게 시간차로 큰 파동권을 먹이려 해도 잘 맞지 않는다.



▲기를 모으자

소앵권

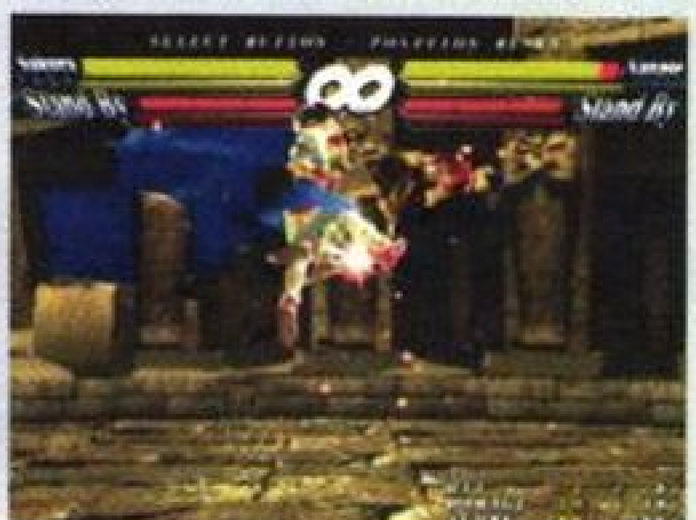
이번엔 승룡권이 아닌 소앵권! 무적시간은 없지만 어느 정도 상대의 점프공격을 예측했다면 약펀치로 사용하는 소앵권을 대공기로 사용해도 무방하다. 하지만 소앵권의 진가는 강 소앵권을 콤보로 넣는 것인데, 서서 약킥에서도 콤보로 연결되는 걸 볼 수 있다. 강 소앵권은 시작하자마자 바로 공격하기 때문에 하단 약킥이나 중킥에서 콤보로 연결해주면 좋고 성공하면 때리는 타격감이 좋아서 기분도 좋다(?).



▲애교 승룡권

춘풍각

오묘한 자세로 상대를 차버리는 춘풍각. 파동권이 기본적인 콤보로 안 들어가기 때문에 춘풍각을 사용해야 된다. 하단 중킥이나 중펀치에서 약킥으로 사용하는 춘풍각이 손쉽게 콤보로 들어가고 그냥 견제용이나 에너지 갉아먹기로 춘풍각을 사용할 때는 시작할 때만 주의하면 된다. 춘풍각이 일단 나가면 두려울 게 없는 것처럼 난동을 부리지만 시작이 느리기 때문에 근거리에서 남발하다간 반격 받고 울게된다(?).



▲어설프니?

춘옥살

사쿠라의 순옥살(?). 엄청난 기술이다. 게이지 한 개만으로 가드불능 슈퍼콤보가 있다는 건 정말 놀라운 일. 커맨드의 복잡함은 조금만 연습한다면 쉽게 해결되므로 난데없는 상황에서라도 사용할 수 있도록 연습해 두자. 일단 가드불능이기 때문에 히트되면 화면이 하얗게 되면서 상대를 가지고 노는 사쿠라양의 모습이 살짝 살짝 보일 것이다. 그리고 쓰러져서 피를 토하고 있는(?) 상대의 모습도 보일 것이다.



▲흐랴앗

열혈 파동권

화면을 가득 채우는 엄청난 기의 덩어리가 가냘픈 사쿠라의 손에서 나간다? 「용호의 권」시리즈의 패왕상후권을 보는 듯한 기술을 사쿠라가 사용한다. 데미지는 그다지 크지 않지만 꽤 화려하기 때문에 마지막을 멋지게 장식하거나 화려한 사쿠라양의 데뷔를 원하는 사람에게 이 기술을 추천한다. 메테오 콤보인 만큼 프렛셔 있는 연출력은 봐줄 만하다.



▲끄으으으응!



▲패왕상후권(?)



▲초 도발이다

추천 연속기

- 점프 중K → 하단 중P → 춘풍각(약)
- 점프 중K → 하단 중P → 소앵권(강) → 춘일번 → 흩어지는 사쿠라 → 진공 파동권



가루다

공포,그 자체였던가루다가 다시등장했다.아, 밉다정말.온몸에 날카로운 칼로무장을 하고나타나서왜 행패를 부리는것일까…,맨손으로 싸우는스트리트 파이터계를 어지럽히는 말그대로 폭군, 난봉꾼같은 놈이다. 가루다의팬에게는미안한 소리지만동네 게임룸에서 EX시리즈를 조금이라도해본 사람은필자의 마음을 이해할 것이다. 하지만 기술이늘어난 만큼화려한 플레이로행패라는느낌을 사라지게하는것도하나의 좋은의견(?).

기술명	커맨드	종류
특수기		
참귀	→강P	특수기
광사	→강K	특수기
무	→↓↘P	특수이동기
습귀	공중에서 적 근처 ↓+중 or 강P	공중잡기
필살기		
귀참	→↓↘P	필살기
굉아	←↙↓↓↘→K	필살기
래아	↓↘→P	필살기
뇌아	→↓↘K	필살기
사참	←↓↙P	필살기

기술명	커맨드	종류
봉참	←↓↙K	필살기
슈퍼콤보		
귀연무	↓↙←↓↙←P(공중에서 가능)	슈퍼콤보
귀연익	↓↘→↓↘→P	슈퍼콤보
창혼탄	↓↙←↓↙←K	슈퍼콤보
흉인선래	↓↙←↓↙←KKK(3버튼 동시)	메테오콤보
흉인선래 (추가 입력 1)	↓↘→↓↘→K	파생기
흉인선래 (추가 입력 2)	공중에서 ↓↙←↓↙←P	파생기
모멘터리콤보		
귀참	P	모멘터리콤보
뇌아	K	모멘터리콤보

기술 설명

귀참

온몸에서 갑자기 칼날이 튀어나와 회전하며 공중으로 치솟는 필살기. 지상전에서 상대의 공격을 무시하고 끊어버리는 역할도 하지만 대공기로 써도 훌륭하다. 가드당했을 때는 빈틈이 있어서 반격받기 십상이지만 우선권이 너무 좋아서 상대의 공격을 보고 귀참을 사용한다면 뻔뻔하게도 귀참이 승리하는 걸 볼 수 있을 것이다. 이런 좋은 공격판정 때문에 가루다가 욕을 먹는 디?



▲살인마

굉아

베가의 사이코 크래시처럼 온몸을 날려 상대에게 날아간다. 다만 가루다에겐 사악의 기가 아닌 무수한 칼날들과 그 칼날들의 회전력으로 상대를 믹서기의 야채처럼 갈아 버리는 잔인함이 베가와 다른 점. 일단 공중으로 뜨는 기술이기 때문에 슈퍼콤보로 연결하게되면 공중에서도 사용가능한 귀연무로 연결이 된다. 하단 중펀치나 중킥에서 콤보로 들어가므로 상대를 야금야금 갉아먹는데 사용하자



▲취미는 살육

래아

청순한(?) 가루다의 마음이 열리며 거대한 칼날이 상대방을 찌르는 살인적인 기술이다. 가드당해도 빈틈이 없고 우선권도 너무 좋아서 상대가 가드하게 해서 데미지를 갉아먹는 재미가 쏠쏠하다. 래아 역시 하단 중펀치나 중킥에서 캔슬해서 콤보로 쉽게 이어지기 때문에 슈퍼콤보의 연속으로 몰고 가는 첫 시발점 공격이다. 남발해서 사용해도 좋은 기술이므로 사정 봐주지 말고 자주 써주자.



▲좋아하는 건 창자

뇌아

래아의 개량판? 거대한 칼날이 가루다의 양날개처럼 뻗어 나간다. 하지만 각도가 대각선 위쪽이라서 지상전의 견제용으로 사용하기엔 무리다. 지상에서도 히트가 가능하긴 하지만 안전하게 대공기로 사용하는걸 권한다. 콤보로 사용할 때는 무리없이 들어가고 지속시간도 길어서 이 기술 또한 기본기에서 연속기로 입력한 후 슈퍼콤보로 자연스럽게 이어가기 좋은 기술이다.



▲회가 좋아요

흉인선래

화려하고 멋지다는 말밖에 더 이상 할 말이 없다. 일단 흉인선래를 히트시키면 신나게 때리는 동안 추가입력기술을 사용하자. 그러면 상대를 승룡권 같은 기술로 공중으로 띄우면서 또 때리는데 공중에 머물러 있는 동안 추가 입력기술을 사용하면 온몸을 빙글빙글 돌면서 엄청난 연타를 때린다. 데미지도 7/8가량 빼앗을 수 있는 가루다 최고의 기술이다. 일단 추가 입력을 하는 타이밍부터 연습하도록 하자.



▲번쩍



▲승룡도(?)



▲유에프오다

추천 연속기

- 점프 중K→하단 중P→래아→창혼탄→귀연익→귀연무(공중)
- 점프 중K→하단 중P→뇌아→흉인선래



섀도우 가이스트

복면을 쓰고 엉큼한 자태로 우리에게 다가온 섀도우 가이스트. 암흑의 사자 같은 기술을 사용하는 만큼 무서운 캐릭터이다. 일단 기술 하나가 히트되면 연속으로 상대를 밀어부쳐서 결국 좌절의 상태까지 이르게 만드는 그는 은근히 인기가 있다. 요사스러운 동작으로 심각한 필살기를 하는 통에 웃음을 끊이지 않게 하는 메테오콤보도 가지고 있어서 분위기 메이커(?)라고 예의 상한번 불러줄까나.

기술명	커맨드	종류
특수기		
스텝 인 어퍼	→중P	특수기
데스 힐	→중K	특수기
데스 에스케이프	←←	특수이동기
데스 스페이스 공중잡기	공중 적 근처	↓+중 or 강P
필살기		
데스 크래시	↓↘→K	필살기
데스 브레이크	↓↘→P	필살기
데스 프레스	←↓↙K	필살기
데스 소드킥	공중에서↓↘→K	필살기
데스 서머	공중에서 ↓↙←K	필살기

기술명	커맨드	종류
슈퍼콤보		
슈퍼 데스 크래시	↓↘→↓↘→K(공중에서 가능)	슈퍼콤보
데스 가버먼트	↓↘→↓↘→P	슈퍼콤보
데스 드림	약P, 약P, →, 약K, 강P	슈퍼콤보
데스 드림	공중에서 레버 2회전+P	슈퍼콤보(공중잡기)
데스 에너지	↓↙←↓↙←K	슈퍼콤보
슈퍼 데스 에너지	↓↙←↓↙←PPP (3버튼 동시)	메테오콤보
모멘터리콤보		
데스 크래시	P	모멘터리콤보
데스 프레스	K	모멘터리콤보

기술 설명

데스 브레이크

온몸의 체중을 실어서 상대를 어깨로 밀어부치는 기술이다. 가드당하면 엄청난 반격을 받기 때문에 연속기의 시발점 역할을 하는 용도로 사용하자. 일단 하단 중펀치 등을 히트시키면 자연스럽게 데스 브레이크가 콤보로 들어가고 그 후속타로 슈퍼콤보를 넣어주면 되는 것. 한번에 4~5히트씩 하기 때문에 연속으로 슈퍼콤보를 입력하는 것도 간편하다. 섀도우 가이스트의 첫발을 들이미는 데 기초적인 기술.



▲어깨가 넓은 남자

데스 에너지

거대한 암흑의 보호망이 섀도우 가이스트의 몸을 감싼다. 화면의 절반 정도를 가득 메우기 때문에 범위 또한 엄청나고 상대를 빨아들이는 특징까지 보유하고 있다. 엄청난 범위를 이용해서 대공기로 이용하거나 접전 중에 사용해서 위기를 모면할 때나 슈퍼콤보로 연계를 할 때든… 언제 사용하든 만능인 기술이다. 예전보다 파워는 줄어든 거 같지만 기술자체가 좋기 때문에 만족할 만 하다.



▲암흑의 제왕이다

데스 가버먼트

바닥으로부터 이상한 암흑의 기를 발사하는 슈퍼콤보. 한번 공격하고 마는 기술이기 때문에 필살기에서 슈퍼콤보로 연결시키는 상황에서 첫 타자로 내세우자. 일단 사용하기 쉬운 커맨드가 장점이지만 데스 가버먼트를 평상시에 사용하면 바닥을 타고 가는 장풍계열 기술이기 때문에 상대방이 회피하기 쉽다. 안전하게 연속기로만 사용하는 걸 권한다.



◀파워 웨이브?

데스 드림

순옥살 커맨드로 사용하는 슈퍼콤보. 마치 메테오콤보처럼 생겼지만 그냥 슈퍼콤보라니 놀랍다. 기술을 시작하면 엉큼한 자태를 보이며 상대에게 뛰어 간다. 가드불능 기술이기 때문에 좋지만 뛰어가는 폼을 보고 점프해 버리면 가볍게 피해진다는 단점도 가지고 있다. 이 기술 역시 상대의 기본기술이 나오는 타이밍을 예측해서 사용한다면 시간차로 상대방에게 적중하는 멋진 상황을 연출해 낼 수 있다.



▲오예

데스 드림2

엽기적인 공중잡기 기술. 공중에서 레버 2회전을 한다는 것 자체가 EX시리즈 사상 최초다. 일단 공중에 상대가 뜬다는 걸 예측했을 때 이 기술을 사용하면 상대가 점프공격을 해도 무시하고 잡아버린다. 성공하고 나면 엽기적인 섀도우의 행동들을 볼 수 있고 멋있다!! 라는 생각이 들 정도로 만족시켜 준다. 실전에서 성공하기는 매우 힘들겠지만 데스 드림을 잘하는 매니아도 등장할지도?!



▲자, 이 칼을 받아



▲칼싸움을 하자

추천 연속기

- 점프 강K→하단 중P→데스 브레이크→데스 가버먼트→슈퍼 에너지
- 점프 강K→하단 중P→슈퍼 데스 에너지



카이리

한쪽눈이 없어도 미소년, 미남자 대접을 받고있는 카이리, 류와켄의 표절캐릭터 같았지만 EX 3에선 확실히 개성을 굳혔다. 비록성능은 더 안 좋아졌지만카이리를 원래부터하던사람에겐 버림받지않을 것같다. 공중으로날아다니며 슈퍼콤보로 상대를 농락하는 그 패턴은여전하므로 잘 연습해서 화려해진카이리로EX 3계를 제패할사람이 언젠간나타나 주겠지(사실별로바라진 않음).

기술명	커맨드	종류
특수기		
용무	→중K	특수기
용인각	공중에서 ↓중 or 강K	특수기
멸공참격	←↓↙P	특수이동기
필살기		
마룡열광	→↓↘P	필살기
신기발동	↓↘→P	필살기
망량과선	↓↙←K (←K로 추가타 가능)	필살기

기술명	커맨드	종류
슈퍼콤보		
신귀발동개	공중에서↓↘→↓↘→P	슈퍼콤보
시랑홍수	↓↙←↓↙←P	슈퍼콤보
아룡멸축	공중에서 ↓↘→↓↘→K	슈퍼콤보
홍아연무	약P, 약P, →, 약K, 약P	메테오콤보
장귀발동	↓↘→↓↘→PPP(3버튼 동시)	메테오콤보
모멘터리콤보		
신귀발동	P	모멘터리콤보
망량과선	K	모멘터리콤보

기술 설명

용인각

공중에서 날카롭게 방향을 바꿔 지상으로 돌진해 오는 기술이다. 용인각을 하려고 한 게 아닌데도 막 나간다는 점이(너무 잘나간다) 짜증날 때도 있지만 그만큼 좋은 기술이다. 웬만한 대공 기술은 용인각으로 무시하고 때릴 수 있기 때문이고 기술이 나가는 각도가 상당히 애매해서 방어하기도 까다로운 각도인데다가 페이크로 사용하는 용도도 볼 수 있다. 남발할 정도는 아니고 점프공격으로 접근할 때 유용하게 사용하자.



◀날카롭게 내려찍는다

신기발동

파동권 스타일의 기술이었지만 EX3로 오면서 완전히 새 단장을 했다. 약으로 쓰면 카이리의 바로 앞에서 번쩍거린 후 끝나고 중은 조금 더 앞, 강은 그보다 조금 더 앞…. 이런 식으로 신기발동이 나오는 위치가 정해져 있어서 번쩍! 함과 동시에 기술이 끝난다. 발사하는 입장에서도 거리를 맞추기 힘들어서 사용하기 애매해졌지만 류나 켄과의 선을 확실히(?) 그었다는 걸로 만족하자(걸멋).



▲광채가 난다

아룡멸축

공중에서 갑자기 광채를 발휘하며 용인각같은 자세로 상대방을 내려찍는다. 드릴같이 계속 공격하다가 무릎차기로 마무리를 하는데 마무리하기 직전 캔슬해서 다른 슈퍼콤보로 연계시킬 수 있다. 상대를 끌어당기는 성질도 있어서 공중에서 떨어져 나간 적을 때리는 모습도 볼 수 있다. 용인각이나 용무를 히트시킨 다음 아룡멸축을 입력해도 발동이 된다는 점을 알아두자.



▲더 날카롭게 내려찍는다

시랑홍수

카이리의 주축이 되는 슈퍼 콤보다. 어퍼컷을 하는 동작으로 상대를 공중으로 띄운 후 쫓아 올라가서 계속 공격한 다음 마무리하는 기술이다. 공중에서 공격하는 동안 가볍게 다른 슈퍼콤보로 연결이 가능하므로 타이밍을 잘 익혀두자. 홍아연무나 신귀발동개로 연결이 가능한데 되도록 홍아연무로 콤보를 넣어주고 마무리를 해야할 상황이라면 신귀발동개를 사용하자. 접근전 난타 중 이 기술을 성공한다면 일발역전도 손쉽게 가능한 기술.



▲어퍼컷!

홍아연무

카이리의 화려한 가드불능 기술. 커맨드가 순옥살 커맨드라서 복잡하지만 가드불능이라는 점을 높게 사주자. 그다지 리치가 길지는 않은데 일단 성공하고 나면 데미지는 짭짤하다. 상대와 접근전에서 사용해서 기본기를 무시하고 히트시키는 상황을 노리자. 언제나 화려한 공격으로 상대방을 괴롭히는 걸멋 플레이! 본받을 만 하다(?).



▲카오오(야수)



▲한자공부 시간



▲여고생을 건드리는 치한

추천 연속기

- 점프 중K→하단 중K→신기발동→시랑홍수→아룡멸축→시랑홍수
- 용인각→아룡멸축→시랑홍수→신귀발동개

프룸



별로 깜찍하진않지만(?)오묘한 기술들을가지고 나타난 목이길어 슬픈짐승프룸(그림을 잘 보면알겠지만 상당히 목이길다). 대공기에서 슈퍼콤보로 이어진다는 엄청난것을 가지고스트리트파이터 계의남자들을유린하지만 그건 프룸이 어려보이니까 봐준것일지도모른다. 장기에프나 그 외의 용악범들에게 한번유괴되어봐야제정신을 차리겠군! 상대가 안오면 할일이없지만 상대가 와주면아주바쁘게 움직이는캐릭터.

기술명	커맨드	종류
특수기		
아라클 리스트	→중P	특수기
아라클 리스트(공중)	공중에서 ↓중P	특수기
리버스 앙클	공중에서 ←중K	특수기
댄스 윈드	공중에서 적 근처 ↓+중 or 강P	공중 잡기
페미나 윈드	공중에서↓↙←P	특수 이동기
필살기		
드릴 폴스	↓↘→K(공중에서 가능)	필살기
폴림 킥	→↓↘K	필살기
테넬 킥	↓↙←K	필살기

기술명	커맨드	종류
슈퍼콤보		
푸라에크 람	↓↙←↓↙←K	슈퍼콤보
레스알 커너	↓↘→↓↘→K	슈퍼콤보
카인드 윈드	공중에서 ↓↘→↓↘→P	슈퍼콤보
그라두스 할	↓↘→↓↘→PPP(3버튼 동시)	메테오콤보
모멘터리콤보		
페미나 윈드	P	모멘터리콤보
드릴 폴스	K	모멘터리콤보

기술 설명

아라클리스트(공중)

점프공격이 느린 프룸에겐 고마운 기술이다. 일단 공중에서 아라클 리스트를 사용하면 잠시 멈추면서 두 팔과 엉덩이로 상대를 내려찍는데 대공기를 사용한 상대에게 시간차로 공격을 하는 것이다. 큰데미지는 얻을 수 없지만 상대와 밀착하는데 유용하다는 점을 높게 산다. 점프거리를 잘 맞춰야 하는데 이유는 수직으로 떨어지기 때문이다. 실수로 상대 앞에 그냥 낙하한다면 남 좋은 일 시키는 것.



▲엉덩이로 때리는 게 아니에요

드릴 폴스

기억하는가? 캐미의 그 기술. 포즈는 비슷하지만 너무 판정이 나쁘고 느리다. 빙글빙글 돌며 두 다리를 모아 상대의 허를 찌르는 듯한 포즈인데 (신비스럽게 별도 날아다닌다?) 사실은 허를 찌르지 못한다. 하지만 공중에서 사용할 때는 유용한 편이므로 안심하자. 점프공격이 느리기 때문에 대공기를 자주 쓰는 상대에게 순간적으로 점프공격을 해야 할 때 적절히 사용해주면 된다.



▲별이 빛나는 소녀

폴림 킥

가일의 썸머솔트킥 같은 포즈로 상대를 공격한다. 대공기로 사용해서 히트시킨다면 바로 카인드 윈드(슈퍼콤보)로 연결시켜서 많은 데미지를 빼앗을 수 있다. 하지만 판정이 그다지 좋지않기 때문에 실패할 때도 많다. 지상에서 콤보로 히트시킨 후 카인드 윈드로 연결하는 방법이 있는데 간단하게 사용하려면 하단 중킥을 →↘↓으로 해서 히트시킨 후 ↘과 함께 킥을 눌러서 폴림 킥을 히트시킨 후 카인드 윈드로 연결하는 방법이다.



▲목이 길어 슬픈 소녀

카인드윈드

공중에서 회오리를 만들어 상대에게 큰 데미지를 입히는 좋은 기술이다. 폴림 킥과 적절한 콤비를 이루는 기술이라서 자주 볼 수 있을 것이다. 크게 데미지를 빼앗는 콤보가 없는 프룸이기 때문에 카인드 윈드를 연결해서 1/3가량의 에너지를 소모시키는 차근차근한 패턴으로 안정적인 플레이를 보여주는데 큰 몫을 할 것이다.



▲회오리가 좋아!

▶자, 노래를 부르고



그라두스 할

엽기다 엽기! 이런 기술을 3D라는 매체로 활용할 줄이야 놀랍다. 일단 프룸의 노래소리(?)를 상대가 맞게되면 댄스 모드로 들어간다. 열심히 상대방과 춤을 춘 다음 빙글빙글 회전하여 엄청난 데미지를 빼앗는다. 황당하게도 노래소리(?)가 콤보로 들어가기 때문에 연속기로도 활용할 수 있다. 하지만 데미지는 절반으로 줄어들게 되므로 역시 메테오콤보로 마무리 해야하는 상황에서만 추천.



▲춤을 추고



▲우리 같이 죽어요~

추천 연속기

- 점프 강K→하단 중K→폴림 킥→카인드 윈드
- 점프 강K→하단 중K→레스알 커너→카인드 윈드



에리아

요란하게 생긴 기계팔을 장착하고 안경을 쓴 학구스러운 자태를 보여주는 에리아. 상당히 기술이많고 복잡해 보여도실제로 해보면 그렇지 않다. 쓸만한 기술들로 똘똘 뭉쳐진 캐릭터라서 이 글을 쓰고 있는 필자도 자주 애용하는 캐릭터. 하지만 단점이라면… 단점이라면… 안 이쁘다는 것이다. 게임에 등장하는 캐릭터, 아니 EX3에서 그래도 웬만한 여캐릭터는 화장 같은 거(?)라도 해서 아름다워졌는데 유독 에리아만은 공포스러운 분위기를 보여준다.

기술명	커맨드	종류
특수기		
죠브 스텝	→중K	특수기
풀 다운 레그	→강K	특수기
시프트 크랩 스트레이트	→강P	특수기
시프트 스탬프 펀치	↘중P	특수기
시프트 크랩 어퍼	↘강P	특수기
헤드 크래시	공중에서↓강P	특수기
얼터너티브 캐치	→↘↓↙←K (추가입력은 → or ←K)	특수잡기
에뮬레이터	←↓↙P	특수기
필살기		
리버스 기어	에뮬레이터에 장풍류의 기술이 있을 때↓↙←P	특수기
허밍 러시	↓↘→P	필살기
잭슨 킥	↓↘→K	필살기

기술명	커맨드	종류
홉 어퍼 니	잭슨 킥 후 →약K	파생 필살기
파티션 브레이크	잭슨 킥 후 →중K	파생 필살기
풀 다운 힐	잭슨 킥 후 →강K	파생 필살기
다운 로드	PPP(3버튼 동시 버튼을 떼면 정지)	필살기
업 로드	공중에서 PPP(3버튼 동시)	필살기
슈퍼콤보		
그레이트 캔서	↓↘→↓↘→P(공중에서 가능)	슈퍼콤보
파이브 스타 레이드	↓↘→↓↘→K	슈퍼콤보
파이널 캔서	↓↙←↓↙←PPP(3버튼 동시)	메테오콤보
모멘터리콤보		
허밍 러시	P	모멘터리콤보
얼터너티브 캐치	K	모멘터리콤보

기술 설명

허밍 러시

에리아 콤보의 축이 되는 기술. 약으로 사용하면 앞으로 살짝 대시해서 어퍼컷 연타고 중으로 사용하면 연타 후 펀치 두 번으로 마무리. 강으로 사용하면 제자리에서 어퍼컷 연타를 하는데 거리가 가깝지 않으면 잘 안 맞는다. 하단 중킥에서 캔슬하여 허밍 러시를 히트시키면 손쉽게 그레이트 캔서 등의 슈퍼콤보로 연결되므로 간편하게 큰 데미지를 빼앗을 수 있다. 중 허밍 러시는 가드당하면 반격받으므로 주의하자.



▲어퍼컷 난타

잭슨 킥

느리게 발로 차는데도 하단 중킥에서 캔슬해서 사용하면 콤보로 들어간다. 여기서 연계되는 홉 어퍼 니는 거리가 짧아서 안맞을 때가 있으니 파티션 브레이크가 가장 안정적이다. 모멘터리 콤보로 얼터너티브 캐치가 성공한다면 다시 하단 중킥에 이어서 허밍 러쉬 등으로 연결. 슈퍼콤보까지 계속 해서 이어줘서 엄청난 데미지를 입혀주자. 상당히 괜찮은 기술이다(그나마…).



▲매섭게 찬다

다운 로드

에리아의 무섭게 생긴 기계팔을 바닥에 꽂아 놓는다. 꽂혀서 빛이 나는 동안에는 타점이 남아 있으며 상대방이 이것에 닿으면 전기가(?) 오르면서 데미지를 입는다. 이 때 에리아가 후속타도 넣을 수 있으므로 일석이조가 되는데 기계팔이 없는 동안은 팔로 하는 필살기는 사용할 수가 없다. 상대의 바로 앞에 다운 로드를 걸어 놓고 점프해서 중킥으로 역가드 공격을 시도한다면 상당히 좋은 효과를 볼 수 있을 것이다.



▲다운로드?!

그레이트 캔서

허밍 러시의 강화판. 빛을 내뿜으면서 기계팔로 상대를 마구 때린다. 때리는 시간이 길기 때문에 천천히 후속타로 파이브 스타 레이드 같은걸 입력해도 콤보로 이어진다. 허밍 러시에서 그레이트 캔서로 연계할 때는 빨리 연계해 주는 것보다 허밍 러시로 데미지를 충분히 뽑아 낸 다음 그레이트 캔서로 캔슬해줘도 무방하므로 타이밍을 잘 익혀두자. 리치도 길어서 상당히 쓸만한 슈퍼콤보이다.



▲불만이 좀 많아 미안

파이널 캔서

EX3시리즈 중 최고의 메테오 콤보!! 라고 해도 과언이 아니다. 정말 엄청나다 데미지는 전체 데미지중 7/8을 날려 버림과 동시에 상대방에게도 엄청난 쇼크를 준다. 화면 전체를 꽉채우는 에리아의 기계팔로 상대를 몰아 나가는 장면이 연출된다. 상당히 오랜 시간 동안 공격하기 때문에 시간이 없을 때 사용하면 낭패를 보겠지만 그 점만 유의 한다면 정말 최고의 메테오 콤보다. 이 기술 때문에 에리아를 사용하는 자도 있다(?).



◀끼이이 이이잉

연속기

- 점프중킥→하단중킥→허밍러쉬(중)→그레이트 캔서→파이브스타레이드→그레이트캔서(공중)
- 점프중킥→하단중킥→허밍러쉬→파이날 캔서

발로그



스파2가 나온지 벌써 몇년인가, 미청년(?)의 이미지로 나타난 발로그는아직도 조금도 늙지 않았다.(주름살 하나 없다나…) 상당히 빠른 움직임과리치가 긴 기본기로 여전히 상대를 유린하지만 그다지 실속이 없다는게결정적이다. 그냥미모를 즐기며 승리를하려고 플레이 한다기보단상대를 약올림으로서만족하는정도로 플레이 하자… 라고 하면 발로그의팬들에게몰매를 맞게될까?

기술명	커맨드	종류
특수기		
어태칭 크로	→↓↘P	특수기
월 윈드 스플렉스	공중에서 적 근처 ↓+중 or 강P	공중잡기
백 슬래쉬	KKK(3버튼 동시)	특수 이동기
필살기		
롤링 크리스탈 플래쉬	←축적→P	필살기
플라잉 바르셀로나 어택	↓축적↑K후 P	필살기
이즈나 드롭	↓축적↑K후 ↓P	필살기(잡기)
스카이 하이크로	↓축적↑P	필살기

기술명	커맨드	종류
슈퍼콤보		
그랜드 크리스탈 플래쉬	←축적×→P	슈퍼 콤보
스카이 하이 일루전	↙축적↘↙↗P	슈퍼 콤보
스칼렛 테러	←축적×→K	슈퍼 콤보
스피닝 이즈나 드롭	스칼렛 테러 후에→↙↓↘→P	파생기
롤링 이즈나 드롭	↙축적↘↙↗K 후 ↓P	메테오 콤보(잡기)
모멘터리콤보		
스카이 하이 크로	P	모멘터리콤보
플라잉 바르셀로나 어택	K	모멘터리콤보

기술 설명

롤링 크리스탈 플래쉬

스파 시절부터 보아오던 익숙한 기술이다. 몸을 뱅글뱅글 돌며 손에 달린 흉기로(?) 상대방을 찌르는 기술이다. 하단 펀치 다음에 콤보로 이어지고 견제용으로도 쓸만하다. 뒤로 모으는 방식의 기술이므로 기본기로 견제하다가 갑자기 기술을 내밀 수 있다. 상대에게 가드 당해도 빈틈이 없기 때문에 남발해도 좋다.



▲빙글빙글 돌아라

이즈나드롭

공중으로 몸을 날려서 상대를 잡아 백드롭을 하는 화려한 기술! 상대의 바로 위에서 위치를 잡아 버튼을 눌러야 하는데 그 타이밍이 오묘하다. 하지만 스파시리즈를 전부터 했다면 쉽게 알 수 있을 것이다(스트리트 파이터 때와 이즈나 드롭을 하는 타이밍은 똑같다). 기습적으로 사용하는 기술이기 때문에 남발은 금물이고 상대의 페이스를 끊는다는 생각으로 가끔 사용해 주자.



▲타이밍이 생명

그랜드크리스탈플래시

롤링 크리스탈 플래시의 강화판이다. 슈퍼콤보인 만큼 그냥 사용하기엔 좀 애매하고 롤링 크리스탈 슬래시를 콤보로 넣었을 때 연계기로 사용해 주자. 축적계열인 만큼 사용하기가 매우 까다롭지만 상당히 중요한 비중을 차지하는 기술이므로 확실히 익혀두자. 히트수도 많아서 상대방의 에너지를 깎아내는 용도로 사용해도 좋다.



▶화려하니? 아니, 절대

스칼렛테러

예전 슈퍼 스트리트 파이터2X 에 있던 빙글빙글 도는 대공기술. 바로 그것이다. EX3에 와서 슈퍼콤보로 바뀌면서 더욱 강력해 졌다. 이것 역시 콤보로 연결해 주려면 축적계열기술 이라 그랜드 크리스탈 플래시처럼 상당히 연습을 필요로 한다. 기술자체가 화려하므로 스칼렛 테러를 사용하면서도 만족을 느낄 수 있다. (?)



▲썸머!?

롤링 이즈나드롭

이즈나 드롭의 초 강화판!! 메테오 콤보인 만큼 상당히 멋지다. 벽 쪽으로 달라붙어서 상대방을 노려 이즈나 드롭으로 잡은 다음 온갖 변태적인(?) 행위로 상대방을 공격한다. 데미지도 상당히 크므로 한번 노려볼 만한 기술이지만 역시 그 타이밍이 오묘해서 상대방과 위치가 안 맞으면 단발공격이 나가므로 게이지만 소비하는 격이 될 수도 있다. 이런 위치와 조건 정도는 많이 하다보면 몸에 익는(?)것이므로 그다지 신경쓸 필요가 없다.



▲메테오콤보 발동!



▲이것이다!



▲이건 실패했을 때… 흘쩍

추천 연속기

- 점프 강P→하단 약P×2→롤링 크리스탈 슬래시→그랜드 크리스탈 플래시→스칼렛 테러→스피닝 이즈나 드롭
- 점프 강P→하단 약P×2→스칼렛 테러→강K→스칼렛테러→강K→스칼렛 테러

●장르:시뮬레이션 ●제작사:고에이 ●발매일:3월 4일 ●발매가:6,800엔

동군 이겨라! 서군 이겨라!

결전



그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★★★
사운드	★★★★★
소장가치	★★★★

드디어 지난 3월 4일에 발매된 PS 2. 그와 동시에 발매된 소프트 중 하나인 이 게임은 제작사가 고에이니 만큼 삼국지 시리즈와 유사한 분위기를 풍기고 있다. 그러나 많은 사람들이 잘 알고 있는 삼국지의 내용과는 달리, 그다지 익숙하지 않은 일본의 역사적 전투를 담고 있기 때문에 다소 낯선 감이 들 수도 있다. 그래도 명 장수들의 호쾌한 활약상과 마치 사극처럼 표현된 미니 드라마 등 볼거리가 풍부하기 때문에 그 재미를 느끼기에는 충분하다. 특히 역사와는 다른 가상 시나리오를 즐길 수 있다는 점에서 역사를 알고 있다면 더욱 신선한 느낌으로 게임을 즐길 수 있다.

공략 ···› D군과 N군

결전에 앞서서…


▲도쿠가와 이에야스의 근엄한 얼굴

이 게임은 실제 일본의 역사에서 기초하여 만들어진 것이다. 그러므로 출현하는 인물들도 도쿠가와 이에야스 등의 실존했던 사람들이기 때문에 만약 일본역사를 조금이라도 알고있다면 흥미 있게 감상할 수 있을 것이다. 그리고 역사에서는 이미 끝난 사건들이지만 게임에서는 역사와는 다르게 준비된 가상 시나리오들이 많이 준비되어 있기 때문에 몇 번이고도 반복해서 플레이해도 쉽게 질리지 않게 구성되어 있다. 그렇다면 실제역사에서는 상황이 어떻게 진행되는지를 간단하게나마 알아보자.

오다 노부나가(織田信長)의 이름은 고에이에서 나온 게임에 의해 알고 있는 사람이 많을 것이다('신장의 야망이라 말하면 알 것이다). 노부나가는 일본의 전국시대 당시에 혜성처럼 나타난 명 무장이었고 일본의 천하 통일을 꾀하고 있었다 하지만 노부나가는 결국 꿈을 이루지 못하고 아쉽게 사라지고 말았다. 그 이후로 다시 혼란으로 가득찬 전국시대가 이어지고 얼마 후 일본은 토요토미 히데요시(豊臣秀吉)라는 중요한 인물의 등장을 맞게된다


▲명령과 동시에 달려나가는 기마대

토요토미 히데요시는 임진왜란과도 직접 관계가 있고 하니 모르는 사람이 별로 없을 것이라 생각한다. 히데요시는 원래 토요토미가 아닌 다른 성을 갖고 있었다. 그런 그가 1586년에 '태정 대신(太政大臣)'이라는 중책을 맡게되고 나서부터 드디어 토요토미라는 성을 갖게된다. 그 후 몇 년 동안 자신의 군대를 몰아서 일본의 각 지역을 차례차례 점령해 나가기 시작하고 마침내 1590년에 전국 통일의 위업을 달성하게 된다. 그와 동시에 기나긴 일본의 전국시대는 일단 막을 고한다. 한편 히데요시의 수하에 있었던 인물들 중 한 명인 도쿠가와 이에야스(德川家康)는 전국 통일이 달성된 그 해에 관동 지방으로 이적하게되고 그 때부터 에도(江戶)성에 자리잡기 시작한다.


▲일제이 불을 뿜는 철포들

전국통일 후에 히데요시는 그의 아들인 토요토미 히데요리(豊臣秀頼)를 얻게되나 그 히데요리가 6살 되던 해인 1598년에 히데요시는 63세의 나이로 세상을 떠나버린다. 히데요시의 죽음을 계기로 이에야스는 서서히 도쿠가와 가문에 의한 전국 통일에의 야망을 드러내게 되고 자신의 본거지인 에도에서 군사를 모아 토요토미의 세력을 몰아낼 것을 작정하게된다.

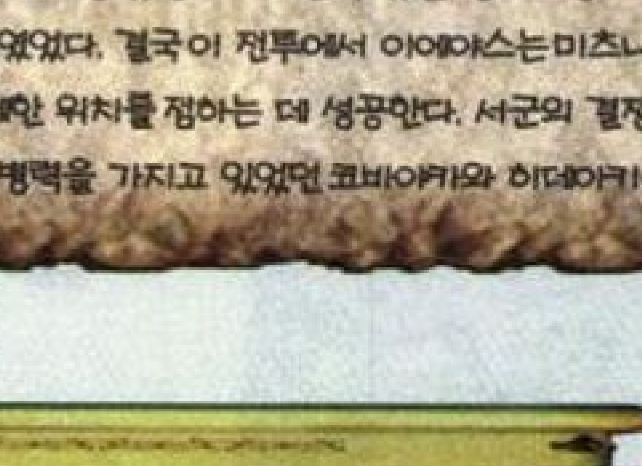
1600년, 이에야스와 그의 수하들로 이루어진 동군과 타도 도쿠가와를 외치며 일어난 이시다 미츠나리(石田三成)의 서군이 세키가하라에서 운명적인 결전을 벌이는 사건이 일어난다. 세키가하라에서 벌어진 이 전투는 일본 역사상의 다른 전투들과 비교해 가장 유명하다고 할 수 있을 정도로 중요하고 숨막히는 전투였었다. 결국 이 전투에서 이에야스는 미츠나리의 서군을 꺾고 우세한 위치를 점하는 데 성공한다. 서군의 결정적인 패배요인은 대규모의 병력을 가지고 있었던 코바야카와 히데아키(小早

시스템 설명

■회전(会戰) 화면

조작 방법

방향키	부대 및 항목의 선택	R2버튼	조작 가이드 표시
START버튼	시스템 항목의 표시	좌측 아날로그 스틱	카메라의 좌우 회전
SELECT버튼	승리 조건 화면의 표시	우측 아날로그 스틱	카메라의 줌 UP 및 DOWN
×버튼	선택의 취소 및 다음 화면으로 진행		
○버튼	선택의 결정 및 명령을 내릴 때		
□버튼	상세한 정보를 표시		
△버튼	전투 시 카메라 줌 UP, 카메라가 표시하는 무장( )의 교환, 부대 리스트 표시		
L1/R1버튼	부대간의 선택 점프		
L2버튼	전체 맵 화면 표시 및 그 화면의 확대와 축소		


▲예를 들어 공격의 대상을 정할 때 △버튼을 누르면 리스트로 표시되고 그 중에서 고를 수 있다

川秀秋)란 무장이 갑자기 동군의 편을 들어 배반한데에 있었다(이데아키는 무거운 죄책감으로 2년 후에 죽게 된다). 어쨌든 토요토미 가문을 지키려던 이시다 미츠나리는 패배 후 처형당한다.

세키가하라 전투가 일어난지 3년이 지난 1603년에 이에야스는 '정이대장군(征夷大將軍)'이라는 직책에 오르게 되고 새롭게 에도 막부(江戶幕府)를 연다. 이 후로 에도 막부는 200년 이상이나 길게 지속되게 된다. 1605년에는 이에야스는 자신의 셋째 아들인 도쿠가와 히데타다(德川秀忠)로 하여금 2대째 정이대장군의 자리에 오르게 한다.

그러던 도중 도쿠가와 가문과 토요토미 가문과의 사이는 점점 험악해지만 갔고 그 것이 극에 달한 1614년, 토요토미 가문의 멸망을 목적으로 한 이에야스가 군대를 몰고 토요토미의 본거지인 오사카 성으로 쳐들어가는 사건이 발생한다. 이를 '오사카 겨울의 진(大阪冬の陣)'이라 한다. 그러나 오사카 성은 주위에 겹겹이 위치한 도랑 덕택에 철벽의 수비를 자랑하게 되고 결국 전투는 길어지게 된다. 이에야스는 전투가 장기화되는 것이 싫었기 때문에 하는 수 없이 토요토미 가문과 일시적인 강화 조약을 맺고 오사카에서 물러난다.



▲대포도 지지 않고 공격한다



◀이에야스를 노리는 사격, 그러나…



◀마리아 님!

그것도 얼마 안 가서 1615년 다시 험악해진 두 가문의 사이는 다시 전투를 불러일으킨다. 이에야스는 이번에야 말로 토요토미 가문을 멸망시키려고 강화 조약의 위반도 감수한 채로 군대를 모아 오사카로 재차 쳐들어오게 된다. 공사로 인해 도랑이 없어진 오사카 성은 더 이상 방어력이 남아있지 않았다. 어쩔 수 없이 토요토미 가문을 지키려는 세력들은 야외에서 이에야스의 군대와 마주쳐 전투를 벌이게 된다. 이를 '오사카 여름의 진(大阪夏の陣)'이라 한다. 여기서는 압도적으로 우세한 병력을 보유하고 있었던 이에야스의 군이 승리하게 되고 히데요리를 비롯한 토요토미 가문 사람들은 패전 소식을 듣고 자결하게 되어 결국 토요토미 가문은 멸망하고 만다. 이로써 전 일본은 완전히 도쿠가와 가문의 세력 하에 들어가게 되었고 그 다음해인 1616년에 이에야스는 마침내 75세의 나이로 세상을 떠난다. 이에야스의 파란만장했던 인생에 결말을 짓게 된 것이었다.

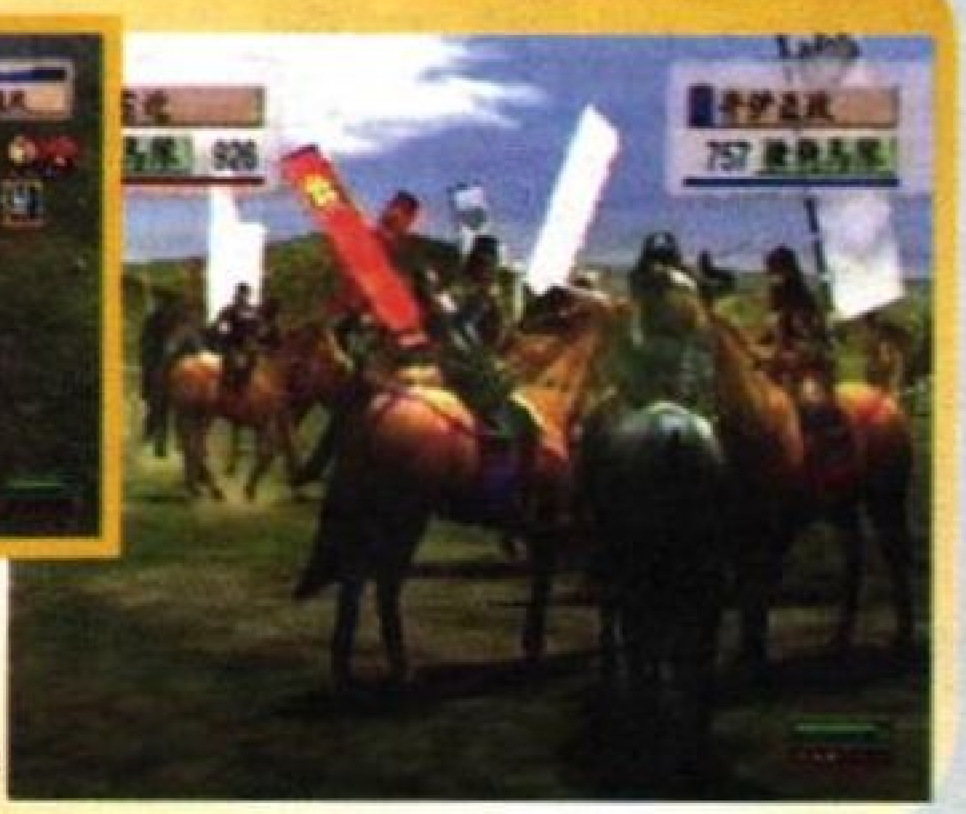
결전은 이들 사건을 주요 배경으로 삼고 있으며 물론 기본적으로 실제의 역사와 같은 내용의 시나리오를 즐길 수 있다. 하지만 세키가하라 전투에서 히데아키 등의 무장들의 배반이 일어나지 않아서 결국 병력 면에서 우수한 이시다 미츠나리가 이끄는 서군이 승리하게 되는 시나리오도 있을 수 있다. 또한 오사카 여름의 진에서 극적으로 서군이 승리, 세키가하라에서 다시 운명적인 결전을 벌이게 되는 시나리오도 모두 플레이어들의 의도에 따라 즐길 수 있는 것이다. 여기서 말한 것 외에도 역사상에서는 없었던 가상의 시나리오들이 몇 가지 더 준비되어 있다. 그러므로 꼭 여러 번 플레이를 하여 가능한 모든 시나리오를 찾아서 즐길 수 있게 노력해보자!

■정략(政略) / 군의(軍議) 화면

방향키	부대 및 항목의 선택
START버튼	사용 안함
SELECT버튼	승리조건 표시
×버튼	선택의 취소 및 화면진행
○버튼	선택
□버튼	상세한 정보표시
△버튼	정략 시 부대편성, 군의 시 변경할 항목의 선택
L1/R1버튼	부대선택 커트, 부대의 방향 선택, 진입 방향 선택
L2버튼	맵 화면의 확대 및 축소
R2버튼	조작 가이드 표시



▲전투상황을 클로즈업해서 본 화면



▶한 번 더 클로즈업한 경우

게임의 대략적인 진행방식

시나리오 오프닝 → 정략 → 미니 드라마 → 군의 → 전투 → 시나리오 엔딩 → 다음의 시나리오로

대규모 회전의 경우 이런 순서로 게임이 전개되며 그렇지 않은 소규모 회전의 경우에는 정략과 미니 드라마, 군의의 항목이 삭제되어 진행된다. 시나리오의 엔딩은 회전의 승패에 따라서 변화를 보이며 대규모 회전의 경우에는 그 결과에 따라 다음의 전개에 큰 영향을 끼친다.

정략(政略)

대규모 회전에 나가기 전에 꼭 거치게 되는 항목이다. 여기에서는 적군의 출전부대의 조사 및 몇몇 방해공작들을 벌일 수 있으며 물론 아군 부대의 출전부대 결정과 구성 등과 같은 일도 행할 수 있다. 보다 확실하고 쉬운 전투를 위해서 소홀히 해서는 안 된다. 구체적인 정략 내의 행동의 순서는 다음과 같다.



▲정략을 짤 시간이다

① 적군 출전부대의 조사

해당 회전에 출전이 예상되는 적군 부대를 조사한다. 여기서는 적군의 수도 중요하지만 그보다 부대의 종류 및 부대를 지휘하는 무장에 대한 데이터 파악이 더욱 중요하다. 특히 공작을 펼치기 전에 행해지는 조사인 만큼 무장들에 대해서는 각별히 신경을 써서 보아야 할 것이다.



▲데이터를 얻자

② 공작(工作)

간단히 말해서 적군을 교란시키는 방법 중에 하나이다. 회전 전에 적군의 일부 무장들을 아군에게 유리하게 포섭하여 회전 중 적군에게 불리한 행동을 하게 시키는 것이다. 이런 무장들의 수는 4명으로 한정되어 있다. 화면에 적 무장들의 이름 왼쪽에 노란 표시가 떠있는 경우가 있는데 이들이 바로 후보가 되는 무장들이다. 공작의 종류에는 '배신(裏切)'과 '부전(不戰)'의 두 종류가 있으며 각각 최대 두 개씩 사용할 수 있다. 이는 화면 왼쪽에 네모 칸으로 표시되며 이미 쓰고있는 경우에는 어둡게 표시된다. 배신은 말 그대로 해당되는 적군의 무장이 거느리고 있는 부대를 회전 중에 아군의 세력으로 들어오게 하는 것이다. 배신을 건 무장이 적군의 세력 중에서 비중 있는 역할을 담당하고 있을 수록 그만큼 아군에게 오는 이익은 크다. 그러나 배신은 그것을 성공시키기 위한 조건이 까다로울 뿐더러 무엇보다 배신공작을 걸었더라도 성공 확률이 100%가 아니므로 확실한 수단은 아님에 주의한다. 회전을 시작하자마자 바로 적군을 배신하는 것이 아니라 대부분은 승패의 향방을 보고 아군이 유리하기 시작하면 그때서야 배신하는 경우이다. 그러므로 우선은 회전에서 아군에게 유리한 상황을 만드는데 노력해야 할 것이다. 부전은 배신보다는 정도가 덜하다고 할 수 있다. 해당 부대에 대해서 일종의 휴전을 거는 것으로서 성공 시에 그 부대는 적군의 명령을 잘 따르지 않거나 아예 행군을 하지도 않는다(이는 배신을 걸었을 경우에도 해당). 그 부대에 대해서는 아군도 될 수 있는 한 공격을 걸지 않도록 유의해야 한다(쓸데없는 피해를 입지 말자).

그럼 이런 공작들을 성공시키는 데 있어서 가장 중요한 조건은 무엇일까. 그것은 부대를 지휘하는 각 무장들의 '입장(立場)'이라는 수치의 상태이다(앞의 사진 설명 참조). 이 입장은 쉽게 말해서 무장들이 동군과 서군 중 어느 쪽에 어떤 정도의 마음을 두고 있는가를 나타내는 것이다. 동군에 높을수록 파랗고 서군에 높을수록 빨갛다. 기본적으로는 그 무장이 소속되어 있는 군에 대해 입장이 높지만 반대편의 군에게도 어느 정도 마음을 두고있는 경우가 있다. 그런 무장들이 공작의 주요 대상이 되는 것이다. 되도록 아군에 마음을 많이 두고 있는 무장들을 골라서 공작을 벌여야 할 것이다.



▲이름 왼쪽에 노란 표시가 붙어 있으면 공작대상

③ 아군 출전부대의 편성

적군에 대한 공작이 끝나면 다음으로 아군의 출전부대 편성에 대해 물어온다. 화면의 구성은 적군 출전부대를 조사하는 것과 거의 같다. 무장들의 이름 좌측에는 각 마크가 붙어있는데 이 것은 총대장 부대와 강제 출전부대, 출전 후보 부대를 나누는 의미가 있다. 이 중에 출전 후보 부대는 화면 왼쪽에 있는 대기 부대들과 교체시킬 수 있다. 처음 제시되어 있는 후보 부대가 마음에 들지 않는다면 바로 교체하도록. 이 때 중요한 것은 무장들의 입장 수치이다. 입장이 적군 쪽에게 많이 기울어져 있을수록 적군에게 공작을 받기 쉬우므로 되도록 교체하자. 또한 부대 내의 병사의 수에도 신경을 쓰자(적군에게 처절하게 밀리면 안되므로…).



▲노란 표시는 강제로 출전한다는 뜻이다

처음에는 불가능하지만 나중에 가면 각 부대 내의 면에 대해서 보다 자세한 편성이 가능해진다. 편성을 변경하고 싶은 부대를 선택하여 △버튼을 누르면 된다. 그러면 대열선택(備え選擇), 병종변경(兵種變更), 특

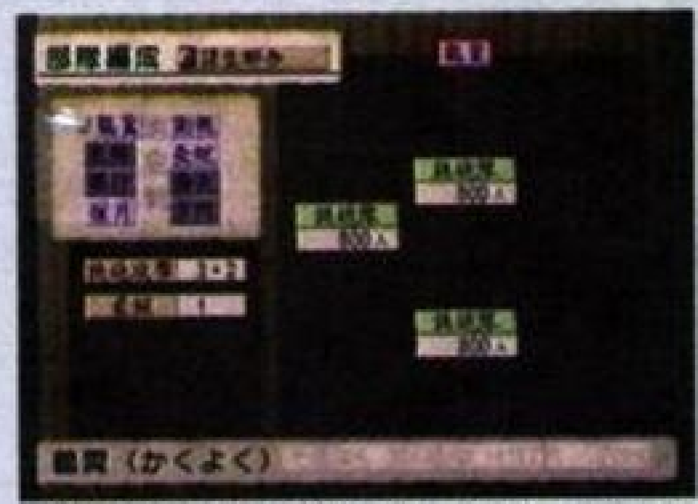
수전술(特殊 戰術)의 3가지 분야로 나누어 편성할 수 있다.

대열선택은 부대의 대열을 변경하는 것이다. 고를 수 있는 대열의 종류에는 8가지가 있다. 각 대열에 따라 특수전술을 사용할 수 있는 회수가 늘어나거나 줄어든다. 또한 그 부대의 방어력과 공격력에 영향을 주기도 한다. 병사의 종류를 잘 고려해서 부대의 효율성을 최대한으로 살릴 수 있는 대열을 선택하는 것은 당연하다. 기본적으로 부대의 대열은 최적으로 맞추어져 있으므로 될수록 바꾸지는 말자.

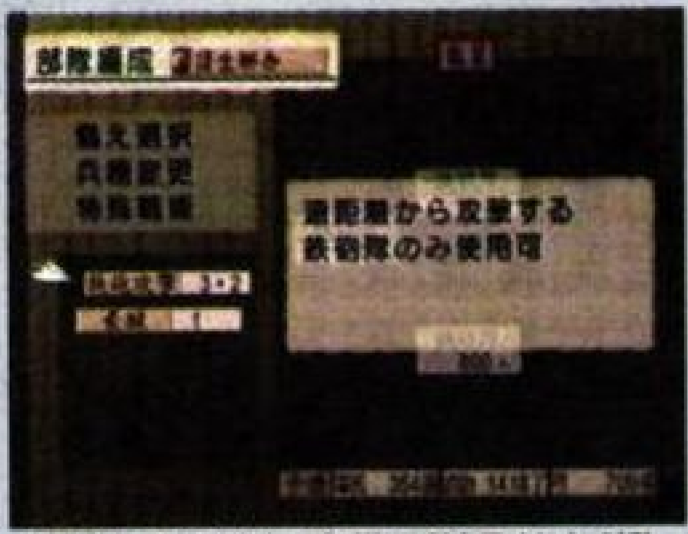
병종 변경은 부대 내의 병사의 종류를 변경하는 것이다. 병사의 종류에 따라서는 군마(軍馬)나 철포(鐵砲), 활(弓)을 예비해서 보유하는 것이 필요하다. 또 병사의 종류에 따라서 사용할 수 있는 특수전술이 변화하기도 한다.

특수전술에서는 해당 회전 중에 사용할 수 있는 특수전술을 확인할 수 있다. 앞의 대열선택이나 병종변경에 의해 많이 영향을 받음에 주의하자. 기본적으로 특수전술은 해당 무장의 전의가 80이상인 상태에서 쓸 수 있다. 사용할 수 없는 특수전술은 어둡게 표시되므로 참고하자. 또한 전술의 이름 옆의 숫자가 바로 해당 회전 중에 사용할 수 있는 특수전술의 횟수이다. 이것이 0이 되면 당연히 사용할 수 없게된다. 최대 사용 횟수는 회전을 겪을 수록 대부분 상승한다.


▲3가지의 항목 중에서 원하는 것을 고르자


▲8가지의 대열이 있으며 밝게 되어있는 것만 선택할 수 있다


▲10가지의 병종 중에 역시 밝은 것만 선택할 수 있다


▲특수전술의 설명과 사용 가능 회수를 볼 수 있다

모든 것이 끝나면 정략을 마치고 출전할 것인지를 묻는데 끝내기 전에 한 번 더 검토해 보고 결정하자.

군의(軍議)

회전에 임하기 바로 전에 아군의 실질 적인 군사 작전을 짜는 행동이다. 여기서의 전략이 회전 중에 아주 중요하게 작용하므로 세심히 들여다보자.

① 적군 부대의 배치

먼저 사전에 미리 알아낸 적군 부대의 배치를 확인하는 작업이다. 적의 총대장 부대가 어는 곳에 자리잡고 있는 지를 보는 것이 가장 중요하며 그밖에 조심해야 할 무장이 있는 부대의 위치도 잘 살펴보아야 한다. 적

무장 및 부대의 데이터 화면 설명



- A-정략. 정략 화면에서 배신이나 부전 등의 공작을 건 무장이라면 이 곳에 표시된다.
- B-명성. 무장의 지명도를 나타내는 수치이다. 명성이 높을 수록 전장에서 적군에게 공격받기 쉬워진다.
- C-병종. 각 소대마다의 병사의 종류를 나타낸다. 게임을 어느 정도 진행하면 정략 시에 바꿀 수도 있지만 철포나 기마의 수 등에 의해서 제한을 받는다. 병사들의 종류에 대해서는 나중에 언급하겠다.
- D-부대 정보. 위에서 부터 총 병사의 수, 사기의 수치, 피로도를 나타낸다. 사기가 높을 수록 부대의 전투력이 상승하게 된다. 사기는 전투에서 우세하게 되면 상승, 열세에 처하면 감소한다. 피로도는 행군을 계속하거나 연속해서 전투를 하면 점점 오르게 된다.
- E-대열(진열). 대열의 종류에 따라 특수전술의 사용 회수 등이 영향을 받게 된다. 게임이 어느 정도 진행되면 임의로 바꿀 수도 있다. 대열의 종류에는 총 9가지가 있다.
- F-능력. 종합적인 무장의 능력을 그래프로 표시해 놓은 것이다. 위쪽이 전투력, 왼쪽이 지모, 오른쪽이 매력, 아래쪽이 대국안을 뜻한다. 각각의 능력의 설명은 다음 표의 내용과 같다.
  - 전투: 주로 일기토에서의 승패와 해당 부대의 전체 전투력에 영향을 끼치는 능력이다
  - 지모: 지모가 높은 무장일수록 배신의 확률이 줄어든다(쉽게 배신하지 않는다). 또한 적군의 복병들을 미리 알아차리기도 쉬워진다
  - 매력: 매력이 높을 수록 패주를 해도 병사들이 다시 모이기 쉬워진다. 또한 이러한 무장이 있는 부대 근처의 무장들이 배신할 확률도 줄어들게 된다
  - 대국안: 무장의 시야를 나타내는 것이다. 시야가 넓어질 수록 보다 광범위하게 전황을 파악할 수 있으며 그에 대응하여 즉각 행동을 취할 수 있게 된다
- G-입장. 도쿠가와의 동군에 가까운 지, 토요토미의 서군에 가까운 지를 나타내는 표시이다. 예를 들면 아무리 서군의 무장이라도 이 표시에서 동군과 같은 색인 파란색이 많다면 그만큼 동군에도 마음이 있다는 뜻이 된다. 그리고 이러한 무장일 수록 적군의 공작에 마음이 흔들릴 위험도 크다

군의 주요 세력이 이루고 있는 진열을 세심히 간파하고 적군의 예상 공격 루트를 생각해 놓자. 바로 다음에 있을 아군의 작전을 성공적으로 짜기 위해서이다. 또한 공작을 걸어 놓은 적 부대의 위치를 미리 알아두고 그 부근으로의 진군은 삼가도록 하자.



▲적의 배치를 파악하자

참고로 적의 부대를 선택해서 □버튼을 누르면 정략 때와는 달리 더욱 상세한 정보를 얻을 수 있으며 공작을 걸어 놓은 무장이 있는 부대에는 공작의 종류가 표시되어 진다. 그리고 적군의 복병 부대는 여기서는 확인할 수가 없다.

② 아군의 포진 작전

아군은 어떻게 진격하고 또한 어떤 부대를 목표로 공격할 것인지를 정하는 행동이다. 적군 부대의 배치도에 아군 부대의 배치도가 합해진 꼴이다. 우선 아군의 전체적인 작전을 고를 수 있는데 그 작전의 타입에는 전군 돌격(全軍 突撃), 공격 중시(攻撃 重視), 방어 중시(防禦 重視), 대기(待機)의 4가지가 있다. 선택한 작전에 따라서 각 부대의



▲흰 선이 공격 목표를 지시하고 있다

공격 및 엄호 목표가 맵 상에서 하얀 선으로 표시된다. 4가지 작전 중에는 대부분 공격 중시나 방어 중시가 가장 무난하며 전군 돌격은 아군의 전력이 월등히 앞설 때만 사용하도록(안 그럼 피본다…). 일단 여기서 정해진 작전에 따라 회전에서 전체적인 부대의 행동이 이루어진다. 작전을 끝내고 싶으면 ×버튼을 누른 후 선택문에서 '음(うむ)'을, 다시 고치고 싶을 때는 '작전을 변경하다(作戦を變更いたそう)'를 선택하자.



초반에는 정할 수 없지만 게임의 진행될 수록 각 부대에 대한 개별 행동을 내리는 일이 가능해진다. 이로 인해서 좀 더 자신의 의사에 따른 자세한 작전을 세울 수 있다. 하지만 너무 무리한 변경은 오히려 패배를 부르기 쉬우므로 조심하자. 개별 작전은 앞의 선택문에서 '개별로 지시를 내리다(個別に指示をいたそう)'를 선택하면 된다.

개별로 내릴 수 있는 지시의 종류 중에는 먼저 포진(布陣)이 있다. 이 지시는 맵 상에 배치되어 있는 부대의 배치를 임의로 변경하는 것이다. 배치가 가능한 지역을 맵 상에서 골라서 원하는 부대를 배치시켜 놓으면 된다.

복병(伏兵)이란 지시는 지정한 부대를 맵 상에서 적군이 그 위치를 알 수 없도록 잠복시키는 것이다. 복병을 시킬 수 있는 부대의 수는 아군의 총대장 부대를 제외한 나머지 중 2부대로 제한되어 있다. 이렇게 지정한 부대는 회전이 시작되면 다른 부대들보다 어둡게 표시되며 당연히 적군에게는 보이지 않는다. 그러다가 적군의 부대가 복병 부대 주변의 일정 범위에 접근해 오면 기습을 걸 수 있다(해당 상황 시 위쪽 선택문을 고르면 된다). 그러면 특수 기술을 쓸 때와 마찬가지로 화면이 전개되면서 적군을 공격한다. 이러면 아군이 확실히 우세하지만 미리 적군의 부대에게 복병하고 있는 부대가 발각되어 버리는 경우에는 수포로 돌아간다. 참고로 복병을 간파하는 데에는 무장의 능력치가 중요하게 작용한다. 일단 복병 상태가 풀리면 이후에는 다른 보통 부대들과 같은 행동을 할 수 있다.



▲서군으로 할 경우 복병이 중요하게 쓰이는 우에다 퇴각전

다음으로 축진(築陣)이 있다. 이 지시는 임의의 부대에 진지(陣地)를 치도록 명령하여 목표 부대의 방어력을 올려주는 역할을 한다. 총대장의 부대인 경우는 이런 효과가 항상 작용하고 있으므로 다른 부대들보다는 언제나 방어력이 높다. 축진의 지시를 내릴 수 있는 부대의 수에는 역시 제한이 있으므로 주의하자.



▲총대장 부대의 경우에는 항상 축진의 효과가 있다

마지막으로 공격 목표(攻撃目標)라는 지시가 있다. 자동으로 설정되어 있는 각 부대의 공격 목표가 마음에 들지 않을 때 사용한다. 특히 적군 중에 제일 먼저 물리쳐야 한다는 무장의 부대가 있다고 생각할 때는 이 지시로 집중 공격을 시켜놓자. 그러나 적군의 진지로 깊숙이 공격해 들어가는 루트는 피하자. 혼자 목표를 향해 행군하다가 적 부대들에게 포위 당하지 않도록 하자.

회전(合戰)

게임에서 실질적인 전투를 벌이는 순서가 바로 회전이다. 앞에서도 말했듯이 회전에는 그 규모에 따라 대규모 회전과 소규모 회전이 있다. 이 중에서 당연히 대규모 회전이 차지하는 비중이 크다. 대규모 회전은 그 승패에 따라 앞으로의 시나리오 전개 방향이 크게 달라지기 때문이다. 회전 전에 세워둔 정략과 군사 작전을 바탕으로 우세한 전투를 벌여나가자. 게임에서 회전을 치르기 위해 기본적으로 알아두어야 할 회전의 5가지 특징은 다음과 같다.

① 리얼타임 전투

회전을 치르고 있는 동안에 시간은 리얼타임으로 흐르게 된다. 이것은 오우거 배틀



시리즈의 전투나 FF시리즈의 전투 안에서의 시간의 흐름을 생각하면 쉽게 이해할 수 있다(오우거 배틀이 좀 더 비슷하다). 화면에서 눈을 떼고 있는 동안에도 전황은 유리해질 수 도 불리해질 수도 있다. 그러므로 회전 중에는 얼마동안 집중해서 플레이하는 것이 좋다. 물론 시간을 잠시 멈출 수도 있다. 부대에게 명령을 내리고 있는 도중이거나 전체 맵 화면을 보고 있는 중, 시스템 및 조작 가이드가 표시되어지고 있는 중에는 잠시 시간이 멈추게 된다. 잠시 볼 일이 있다면 꼭 이런 방법들을 이용해서 게임의 진행을 멈추어 놓자.



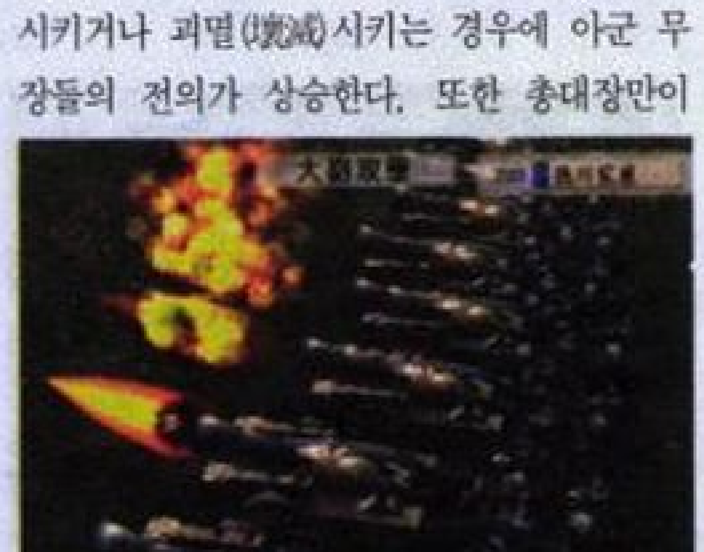
▲그냥 놓아두면 계속 시간은 흐른다

② 부대(部隊)와 소대(小隊)의 개념

일반적으로 명령은 부대를 지휘하고 있는 무장들에게 내리는 것이다. 명령에 따른 무장의 지휘에 따라 부대는 행동한다. 부대는 최대 10개의 소대들로 편성되어 진다. 각 소대들의 병사 수를 합친 것이 바로 그 부대의 총 병사 수가된다. 각각의 소대에 속한 병사들에게는 여러 가지 종류가 있으며 부대의 대열(진형)에 따라 소대가 배치되는 패턴이 달라진다.

③ 전의(戰意)

부대를 지휘하고 있는 무장들에게는 '전의'라는 데이터가 있다(데이터 화면에서 알 수 있음). 이 전의의 수치가 높아지는 것에 의해 다양한 특수전술들을 사용할 수 있게 된다. 기본적으로 적군의 부대를 패주(敗走)시키거나 괴멸(壞滅)시키는 경우에 아군 무장들의 전의가 상승한다. 또한 총대장만이 가지고 있는 특수전술인 '격려(激勵)'를 임의의 부대에게 사용함으로써 전의를 올리는 방법도 있다. 전의의 수치는 높은 상태를 유지시킬수록 전투에 유리하게 작용하니 언제나 주시하도록 하자. 참고로 특수전술을 사용하기 위해 필요한 최소 전의 수치는 80이다.



▲전의가 높아지면 특수전술을 사용할 수 있다

④ 승리 조건

다른 시뮬레이션 게임들과 같이 결전에서의 각 회전마다 승리 조건이 제시된다. 회전 중에 SELECT버튼을 누르면 승리 조건을 확인할 수 있다. 승리 조건은 회전들마다 조금씩 다르지만 적의 총대장 부대를 괴멸시키는 조건은 모든 회전에 적용된다. 그러나 총대장 부대만을 신속히 괴멸시키는 것은 어려운 일이다. 그 조건을 제외한 대부분의 경

회전 화면 설명



기본적으로 어떤 부대를 선택했을 때 나오는 화면에 대해 설명하겠다.

- A-부대의 정보. 뒤에 자세히 설명.
- B-카메라가 향하고 있는 부대. △버튼을 누르면 확대해서 볼 수 있음.
- C-목표 타겟. 선택한 부대의 공격 목표나 행군의 목적지를 나타냄.
- D-부대. 파란색이 동군, 붉은 색이 서군.
- E-시간과 전황. 위쪽이 전장에서의 시간의 흐름을 나타내는 시간 표시이고 아래쪽이 어느 군이 유리한 가를 나타내는 전황 표시. 전황은 색으로 구분할 수 있음.
- F-부대 선택 아이콘. 하나의 부대를 골라서 선택하면 명령을 내릴 수 있음. 맵에서 커서를 움직여 부대를 선택하는 방법과 같음. 부대의 상황에 따라 색이 달라짐. 또한 전의가 80이상이 되면 점멸.

통상, 보통의 상태



명령 불가능 상태



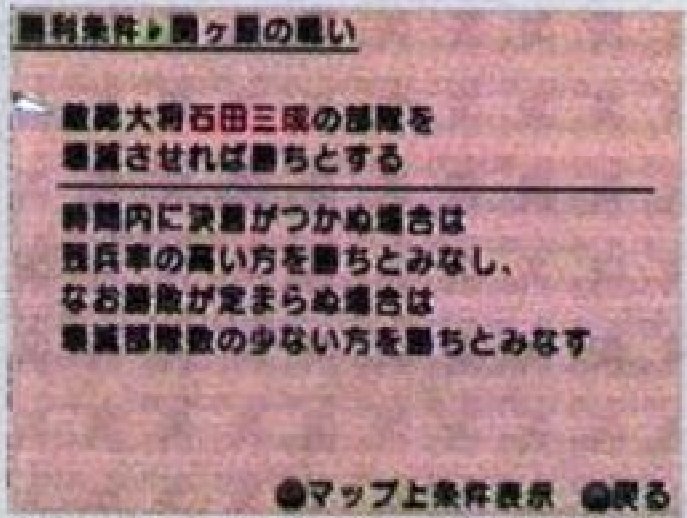
전투 중 우세한 상태



전투 중 열세한 상태



우, 제한 시간 내에 적군의 잔존 병력을 앞서는 조건도 딸려 있다(하지만 그렇게 이기는 경우는 매우 드물다). 그 밖에 특수한 경우에는 맵 상의 특정한 지점까지 부대를 안전하게 행군시키는 조건이 있기도 하다. 승리 조건은 해당 회전에서의 효율적인 전투를 벌이기 위해서라도 사전에 꼭 확인해 두어야 할 것이다. 참고로 회전 중의 승리 조건 화면을 표시하면 현재의 아군과 적군의 병사 생존율도 알 수 있다(표시 화면 오른쪽 상단).



▲○튼을 누르면 맵 상에서 목표 부대를 확인할 수 있다

⑤ 증원군의 출현

결전에서도 회전 중에 일정 시간이 지날수록 아군과 적군의 증원군이 등장하는 경우가 있다. 증원군이 나타나는 회전은 많지만 대부분은 오랜 시간이 흐른 뒤에 나타나기 때문에 여유를 가지고 증원군을 기다리는 것이 좋다. 이 때 중요한 것이 증원군이 나타나는 위치이다. 회전이 시작되기 전에 알 수 있는 아군과 적군의 증원군이 나타나는 위치를 잘 기억하며 회전을 진행해야 할 것이다. 시작할 때의 아군의 세력이 적군보다 적다면 증원군이 나타나는 위치 부근에서 기다리며 싸우는 것이 좋고 적군의 증원군이 나타나는 위치 부근에서의 무리한 전투는 피하자. 적군의 세력이 적다면 차라리 증원군이 나타나기 전에 전멸시키는 쪽이 좋다.

부대의 정보



- A-부대의 깃발. 사기가 낮거나 피로가 많을수록 기울기가 심해진다.
- B-부대가 실행 중인 행동을 나타낸다.
- C-현재 부대 내 총 병사 수를 나타낸다.
- D-전의의 수치를 나타내는 게이지. 전의가 80 이상이 되면 점멸한다.
- E-부대를 지휘하고 있는 무장의 이름.


▲증원군이 도착했다!


▲시작 시에 지정해주는 위치를 잘 기억하자

전장에서의 부대의 행동

각 부대는 전장에서 여러 가지 행동을 취할 수 있다. 또한 그 중에는 강제로 행해지는 행동들도 있다. 어떤 부대가 어느 곳에서 어떤 행동을 취하고 있는 가를 모르고 무작정 전투만을 진행시키다가는 패배만이 기다리고 있을 뿐이다. 전장에서의 부대들이 취하는 행동들과 그 각각의 특성에 대하여 알아보자.

① 행군(行軍)

이 상태는 부대들이 특정한 목표 지점으로 이동하고 있다는 것이다. 행군을 할 때의 부대의 이동 속도는 지형의 종류에 따라 영향을 받게 되는데 자세히 살펴보면 다음과 같다.

지형	이동력(E→A로 갈수록 높아짐. A가 최고)
도로	A
언덕	B
삼림	C
모래 지대	C
논밭 및 과수원	D
습지	E

행군이 길어질수록 병사들의 피로도가 높아진다. 그러므로 웬만하면 도로로 된 지형을 이용하는 것이 나중에 벌어질 전투에 있어서도 좋다. 피로도가 일정 수치이상으로 많아지면 더 이상의 행군이 어려워지게 되어 휴식을 시킬 것인지 물어오게 되는데 이럴 땐 첫 번째 선택문을 골라서 휴식을 취하게 하자. 만약 행군을 하는 도중에 적 부대와 마주친다면 자동으로 그 부대와의 전투가 벌어지게 된다.

② 공격(攻擊)

부대에게 주어진 공격 목표 부대를 향해 이동하고 있는 상태이다. 향하는 목표만이 다를 뿐 기본적으로 행군과 비슷한 상태라고 할 수 있다. 목표가 되는 적의 부대가 이동하는 방향에 따라서 아군 부대의 이동도 수시로 달라짐에 유의하자. 역시 이동 도중에 다른 적 부대와 마주치게 되면 목표로 한 부대는 제쳐두고 마주친 부대와 전투 상태에 들어가게 된다.

③ 전투(戰鬪)

아군의 부대와 적군의 부대가 실질적으로 싸우게 되는 상태이다. 특히 특정한 무장들이 거느리고 있는 부대끼리 전투가 벌어지면 이벤트가 일어나는 경우도 있다. 전투의 상태에서는 마음대로 이동시킬 수 없으며 그 전투에서 이탈시키는 것 정도는 할 수 있다. 전투에서는 부대의 전의와 사기가 중요하게 작용하므로 한 부대에게 전투가 일어나기 전에 때때로 체크해 두는 것이 필요하다.

전의와 사기의 변화는 일반적으로 전투에서 우세할수록 상승, 열세일수록 하강의 형태로 일어나게 된다. 또한 특수전술에 의해서도 영향을 받는다. 특히 특수전술


▲호완은 전투력이 높은 무장에게 쓰게 함으로써 효율성을 높이자

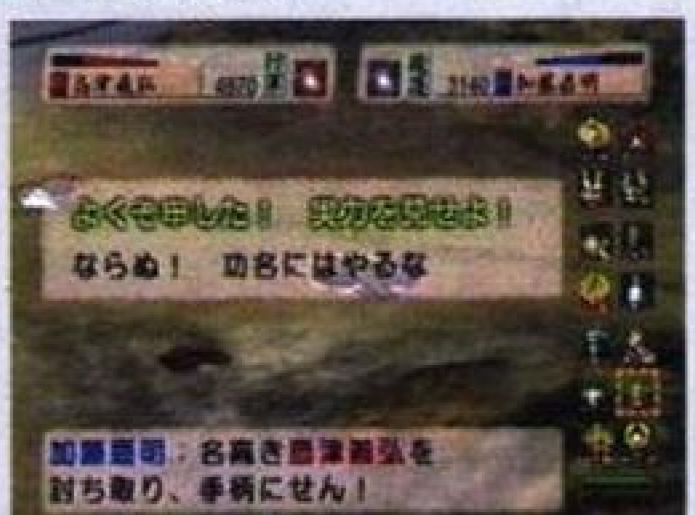
중에 '호완(豪腕)'이라는 것은 당한 부대의 사기를 크게 떨어뜨린다. 아군과 적군 사이의 사기가 크게 차이가 날 때 사용하면 좋다.

전투 중에는 무장 대 무장의 일기토가 벌어지기도 한다. 일기토의 발생 확률은 랜덤이나 무장에 따라 일기토를 벌이기 쉬운 경우도 있다(특히 서군의 시마 사콘). 일기토의 승패에 따라 부대의 사기가 영향을 받으므로 아군의 무장이 용감히 이기기를 기도하자. 일기토에서는 무장들의 전투력에 따라 그 승패에 영향이 미치게 된다.



▲일기토가 한창 벌어지고 있는 중. 꽤 힘들어 보인다

전투를 시작하기 전에 만약 해당 부대의 무장이 잘 알려진 명장이라면 특수한 행동을 보여주기도 한다. 이는 적 앞에서 절대 굶리지 않는다는 용맹함을 보여주는 것이다. 대부분 무기를 크게 휘두르는 것이 보통이며 어떤 무장은 자신의 부대와 함께 춤판을 벌이기도 한다(솔직히 춤판은 아니지만…). 또한 적의 명장에 비해서 아군의 무장이 불리하다고 여겨질 때는 그 부대와 전투를 벌이게 할 것인지를 결정할 수도 있다. 이 때 두 가지의 선택문이 뜨는데 위의 것이 그대로 전투를 붙이는 명령이다. 비록 전력은 딸리더라도 전의의 상승을 원한다면 전투를 벌이게 하는 것이 좋다.



▲붙이려면 위, 피하게 하려면 아래를 선택하자

전투 도중에 병력이 많이 감소하고 피로도가 많이 쌓이게 되면 그 부대가 어떻게 행동을 취해야 하는 지에 대해서 물어오는 경우가 있다. 이 경우 제시되는 선택문 중 제일 위의 것은 일단 그 전투에서 물러나서 부대를 쉬게 하는 명령이며 마지막 선택문은 계속 전투를 강행시키는 것이다. 부대를 쉬게 하는 쪽이 전의도 오르고 이로운 점이 많으므로 되도록 그 쪽으로 행동시키는 것이 좋을 것이다. 또한 두 선택문의 중간에 나타나는 선택문은 그 부대의 주위의 아군 부대에서 증원군을 받아서 병력을 보충하게 하는 명령이다. 이 것을 고르면 증원군을 보낼 아군 부대를 고르게 된다. 병력이 많이 남아도는 부대를 골라야 하는 것은 당연하다.

④ 대기(待機)

현재의 장소에서 아무 행동도 하지 않고 그대로 있는 상태이다. 아무런 작전이나 명령을 내리지 않으면 이 상태가 되며 받은 임무를 끝마쳤을 때도 대기 상태가 된다. 대기 상태에서 적의 부대와 만나면 전투를 벌이게 되니 적을 기다리면서 싸울 때 이 상태를 유지시키게 된다.

⑤ 휴식(休息)

대기 상태에서 얼마 간 계속 그 상태를 유지하게 되면 그 부대는 휴식의 상태에 들어가게 된다. 이 상태에서는 그 동안 쌓였던 부대의 피로도가 점점 줄어들게 되며 전체적인 면에서 부대의 회복을 행한다. 행군이나 전투의 상태에 있던 부대들도 많이 지치게 되면 휴식을 청하는 경우가 발생한다(첫 번째 선택문이 쉬게 하는 것이다).

⑥ 패주(敗走)

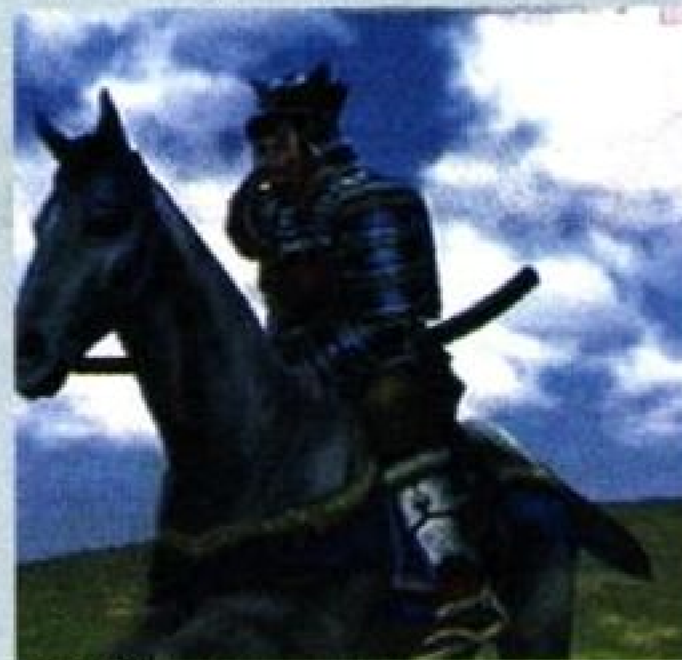
너무 많은 병력을 소비하여 더 이상 싸울 능력이 남아있지 않게 된 부대가 적 부대로부터 도망가게 되는 상태이다. 소대는 사기가 20이하 또는 병사의 수가 200이하가 되면 전투 불능 상태가 되며 부대 안의 모든 소대가 전투 불능 상태가 되면 패주를 하게 되는 것이다. 이 때는 집결 상태에서 어느 정도 회복을 해야만 다시 전투를 할 수 있게 된다. 일단 패주 상태에 빠진 부대는 집결 장소까지 자동으로 이동한다.

⑦ 집결(集結)

패주에 성공하여 집결 장소에 도착하면 이 상태가 된다. 이 상태에서는 전장에서 깎인 사기와 전의를 어느 정도 회복할 수 있게 된다. 또한 병사까지 보급받을 수 있으나 무장의 매력에 따라서 보급 속도가 달라지게 된다. 계속 그 상태를 유지하게 되면 잠시 후 다시 전투를 할 수 있는 상태로 회복하게 된다. 그러나 병사 수와 사기는 회전을 시작하기 이전의 상태까지 회복되지는 않는다.

⑧ 괴멸(壞滅)

부대의 병력이 100이하가 된다면 그 부대는 완전히 괴멸 당하게 된다. 이 상태가 되면 처절하게 도망가는 무장의 모습을 볼 수 있으며 해당 부대는 맵 상에서 완전히 사라지게 된다. 이러한 부대는 회전이 종료할 때까지 다시 전장에 복귀할 수 없다.



▲흑, 안녕!

⑨ 추격(追擊)

전투 중에 적 부대가 패주 상태가 되면 이 쪽에선 추격 명령을 내릴 수 있다. 2가지의 선택문에서 추격을 허락한다는 것을 의미하는 위의 선택문을 고르면 그 부대는 패주한 부대를 잡을 때까지 추격 상태가 된다. 이 때 패주 부대를 잡게 되면 추격하는 장면이 나오면서 적 부대를 괴멸시키게 된다. 그러나 적 부대의 이동이 너무 빨라 점점 멀어진다면 추격에 실패하게 된다.



▲자, 추격의 때가 왔다

⑩ 정렬(整列)

추격의 상태가 끝난 부대가 바로 취하게 되는 상태이다. 추격으로 인해 잠시 흐트러진 부대의 진열을 다시 정비하는 것이다. 이 상태에 있는 부대는 얼마 간 명령을 받을 수 없으며 정렬이 끝나면 대기 상태로 바뀌게 된다.

⑪ 원호(援護)

작전이나 맵 에서 지정해준 특정의 부대

를 따라다니며 보호하는 상태이다. 당연히 원호하는 부대는 목표 부대를 따라서 이동하게 된다. 목표 부대 근처에 적군의 부대가 있으면 보호를 위해 공격을 한다. 원호를 해 줄 수 있는 부대는 2부대까지이며 전장에서 목표를 정하고 싶을 때는 원하는 아군 부대를 공격 대상으로 정해주면 된다.

⑫ 복병(伏兵)

작전을 짤 때 맵 상에서 안보이도록 잠복 지시를 받은 부대들의 상태이다. 일반 부대들보다 어둡게 표시되며 복병 상태가 풀릴 때까지는 다른 행동을 할 수가 없다. 그 부대를 선택하면 복병을 중지시키는 선택문이 나타나므로 잠복이 필요 없어졌다면 중지시키자. 만약 적 부대가 근처에 다가온다면 2가지의 선택문 중 위쪽을 골라서 기습을 걸도록 하자.



▶잠복 중이다. 말 걸지 마라

명령(命令)

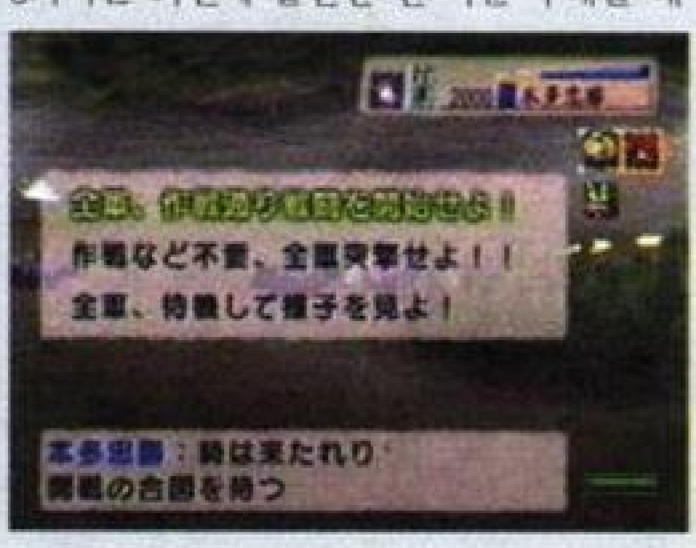
회전은 총대장의 역할을 맡고 있는 플레이어의 명령에 따라 진행된다. 명령의 종류는 여러 가지이며 그 중에서도 특수한 상황에 처해있는 부대에 한해서 나타나는 명령들도 있다. 한 부대를 선택할 때마다 한 가지의 명령을 내릴 수 있다. 그러나 각 부대들이 명령을 언제나 따르는 것만은 아니다. 부대를 지휘하는 무장들의 성격에 따라서도 명령을 잘 안 따르는 경우가 있으며 적의 공작에 걸려든 최악의 경우에는 아예 명령에 따르기를 거부하는 수도 있다. 그러므로 회전을 거치면서 각 무장의 성격이 어떤지를 파악해 두어 놓는 것도 필요하며 특히 무장들의 입장에 신경을 써 두어야 한다. 그러면 대표적인 명령들에 대하여 나누어 알아보자.



▲명령을 불복하거나 거부할 때는 전의가 감소한다

① 회전 시작 전 명령

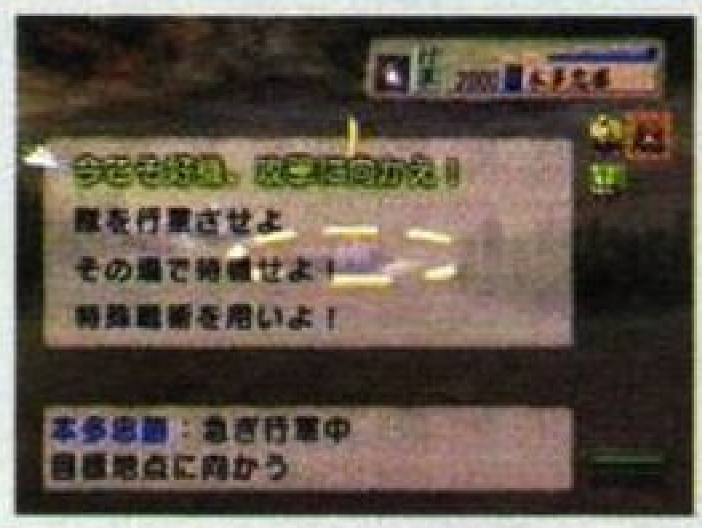
회전에 대한 간략한 설명이 끝난 후에는 3가지의 명령어들이 나타나게 된다. 이 3가지는 회전에 출전한 전 아군 부대를 대상으로 내려지는 명령들이므로 신중히 선택하자. 시작이 좋아야 전투를 유리하게 이끌수 있다.



명령	설명
전군, 작전대로 전투를 개시하라!(全軍、作戦通り戦闘を開始せよ!)	회전 전 군의에서 짰던 작전대로 전 군대를 행동하게 하는 것이다. 자신이 세운 작전 그대로 회전을 시작하고 싶다면 선택하자. 가장 많이 고르게 되는 명령이 될 것이다
작전은 필요 없다, 전군 돌격하라!!(作戦は不要、全軍突撃せよ!!)	모든 부대를 적군의 진지로 쳐들어가게 하는 명령이다. 예상 외로 적의 허점이 많아 보일 때나 적군보다 압도적인 전력을 가지고 있다면 사용하자. 그러나 대부분 어렵게 짠 작전을 무시할 수는 없을 것이다 (그만큼 선택하기가 어렵다는 뜻).
전군, 대기하면서 상태를 살펴라!(全軍、待機して様子を見よ!)	모든 부대를 시작 시에 배치된 지점에서 머무르게 하는 명령이다. 먼저 적의 움직임을 살펴 보고 적군의 작전을 대략적으로 간파한 후에 그에 대응하여 행동하고 싶다면 이 명령을 고르자

② 일반 부대 명령

총대장인 플레이어가 자신이 통솔하고 있는 아군의 각 부대들에 대하여 일일이 행동을 지시하는 것이다. 맵 상이나 화면의 부대

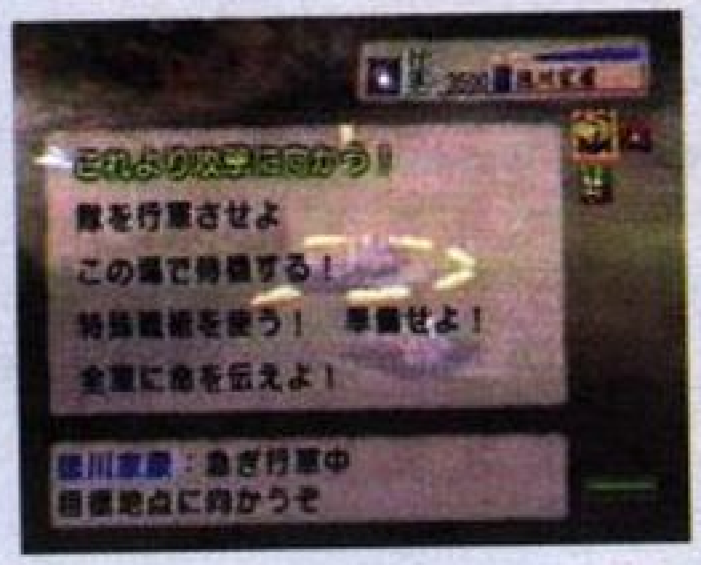


명령	설명
지금이야말로 좋은 때, 공격하라!(今こそ好機、攻撃に向かえ!)	특정 부대에게 적군 중 한 부대를 목표로 하여 공격하도록 하는 명령어이다. 이것을 선택하면 공격이 가능한 적 부대 중 한 부대를 공격 목표로 정해줄 수 있다. 공격하려고 행군하는 도중에 다른 적 부대와 만난다면 바로 그 부대와 전투를 벌이니 주의하자. 또한 적진 깊이있는 적 부대는 되도록 목표에서 제외하도록 하자
부대를 행군시켜라(隊を行軍させよ)	부대를 원하는 지점까지 이동시키고 싶을 때 쓰이는 명령어이다. 일단 선택하면 맵 상에서 부대를 행군시킬 목표 지점을 고를 수 있다. 공격때와 마찬가지로 행군 도중에 적 부대와 만난다면 즉시 전투를 벌이게 된다는 점을 유의하자. 또한 너무 무리한 곳으로의 행군은 삼가도록 하자
그 곳에서 대기하라!(その場で待機せよ!)	현재 부대가 있는 그 지점에서 대기시킬 때 쓰는 명령어이다. 공격의 타이밍을 맞추는 경우에도 중요하게 쓰인다. 대기 상태인 부대가 계속 아무 행동도 하지 않은 채 얼마간 그대로 있으면 자동으로 휴식 상태에 들어간다
특수전술을 사용하라!(特殊戦術を用いよ!)	전의가 80이상인 부대를 고를 경우에만 나타나는 명령어이다. 각 부대마다 준비되어 있는 다채로운 특수전술 중에 한 가지를 선택해서 사용하도록 시킬 수 있다. 부대가 전투 상태에 있을 때에는 이 명령어가 나타나는 타이밍에 맞추어서 사용해 주면 좋다
일단 물러나서 태세를 정비하라!(ひとまず離脱し、態勢を整えよ!)	전투를 벌이고 있는 부대를 선택했을 때만 나타나는 명령어이다. 잠시 전투에서 물러나서 특정한 지점까지 강제로 이동하게 된다. 적에게 포위되어 있는 상태라면 이 명령이 그다지 효과를 보지 못하므로 포위 당하기 전에 미리 쓰자. 그밖에 아군의 부대가 불리한 상황에 처해 있다면 즉각 사용해 주자

아이콘에서 명령을 내리고 싶은 부대를 선택하여 명령을 내리면 된다. 앞에서도 말했듯이 무장들은 순순히 명령에 따르기만 하는 것이 아니라 불만을 표시하거나 명령을 거부하는 반응도 보일 수 있으므로 주의하자. 참고로 부대의 상황이 추격, 패주, 정렬 등의 특별한 경우에는 잠시동안 명령을 내릴 수 없다.

③ 총대장 부대 명령

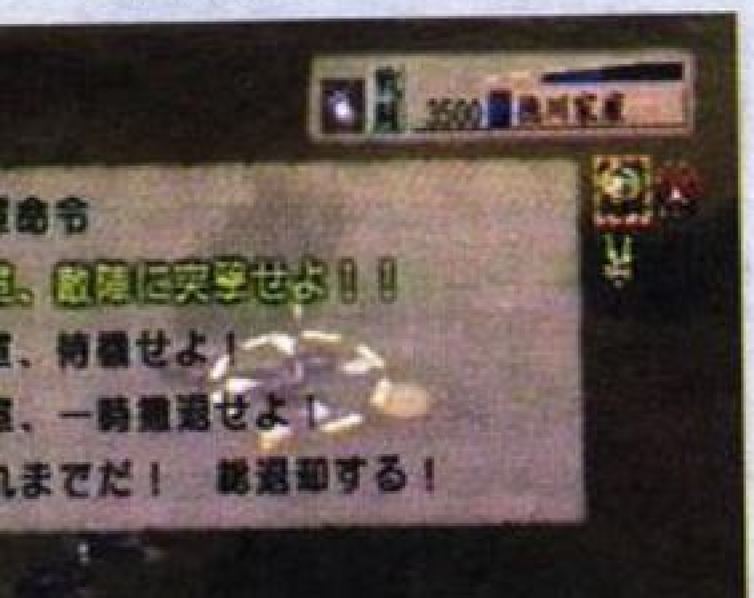
플레이어의 부대라고도 할 수 있는 아군의 총대장이 통솔하고 있는 부대에 대해서 스스로 내리는 명령이다. 기본적으로 명령의 효과는 일반 부대에게 명령을 내릴 때 나타나는 효과와 거의 같다. 하지만 전군에게도 동시에 같은 명령을 내릴 수도 있으니 다른 명령들보다 자주 살펴보게 되는 것임에는 틀림없다. 또한 플레이어의 부대이므로 명령에 대한 반발은 일어나지 않고 명령대로 행동하게 된다는 점이 다른 부대들과 비교해서 좋은 점이다.



명령	설명
이제부터 공격을 시작한다! (これより攻撃に向かう!)	일반 부대에게 내리는 공격 명령과 효과는 같다. 그러나 회전의 승패에도 관계되는 총대장의 부대인 만큼 공격 명령은 신중히 내려야 한다. 너무 전진해서 행하는 공격은 가급적 피하자
부대를 행군시킨다 (隊を行軍させよ)	일반 부대에게 내리는 행군 명령과 같다. 역시 목표 지점의 선택 시에 위험에 처하지 않도록 각별히 신경써서 언제나 안전한 행군 루트를 확보하도록 하자
이 곳에서 대기한다! (この場で待機する!)	일반 부대에게 내리는 대기 명령과 같다.
특수전술을 사용한다! 준비하라! (特殊戦術を使う! 準備せよ!)	일반 부대에게 내리는 특수전술 명령과 같다. 총대장 부대의 특수기술을 한 가지 사용한다. 일반 부대와 다른 점은 격려를 쓸 수 있다는 점이다
일단 이탈한다! 물러나라! (ひとまず離脱だ! 退け!)	일반 부대에게 내리는 전투 이탈 명령과 같다. 불리한 경우에는 일반 부대보다 한 발 앞선 이탈 명령 지시가 필요하다
전군에게 명령을 전한다! (全軍に命を傳えよ!)	전장의 모든 아군 부대들에게 동시에 같은 명령을 내린다. 회전에 임하는 태세를 크게 바꾸고 싶을 때 사용한다. 자세한 설명은 다음

④ 전군 명령(全軍命令)

총대장 부대의 명령어 중에서 선택하여 행할 수 있는 행동이다. 전부 4가지의 명령어가 다시 나타난다. 그러나 명령을 내릴 수 없는 상태의 부대에게는 전군 명령의 대상에서 제외되니 알아두자



명령	설명
전군, 적진으로 돌격하라!! (全軍, 敵陣に突撃せよ!!)	시작 시에 내릴 수 있는 전군 돌격 명령과 같다. 아군의 모든 부대가 일제히 근처의 적 부대를 목표로 삼아 공격하기 시작한다. 전황이 거의 아군쪽으로 기울었을 때에는 일일이 공격 목표를 따로 지정해 주는 일 없이 이 명령을 사용해 주자. 여기서 주의할 점은 병력이 얼마 남지 않은 부대는 후에 공격에서 제외시켜 두어야 한다는 점이다(명령 후 관리가 필요하다)
전군, 대기하라! (全軍, 待機せよ!)	역시 시작 시에 내릴 수 있는 전군 대기 명령과 효과가 같다. 전투 상태나 명령 불가능 상태에 있는 부대를 제외한 모든 아군의 부대들이 그 지점에서 대기한다. 특히 아군 부대들의 행동이 제각각 멋대로여서 통솔하기가 힘들다면 한 번 쯤 이 명령을 써 주어서 행동을 정리하도록 하자
전군, 일단 물러나라! (全軍, 一時撤退せよ!)	전투 시에 내릴 수 있는 이탈 명령과 비슷하다. 일단 모든 아군 부대가 전선에서 물러나서 태세를 다시 갖추게 된다.
여기까지다! 총퇴각한다! (これまでだ! 総退却する!)	아군의 모든 부대를 그 즉시 전장에서 후퇴하게 하는 명령이다. 이 명령을 결정하면 한 번더 퇴각할 것인지를 물어오는데 첫 번째 명령을 고르면 최종적으로 후퇴를 결정하게 된다. 이렇게 되면 그 회전에서는 아군이 패배당한 것으로 처리된다. 원하는 시나리오로의 진행을 위해 일부러 쓰는 경우를 제외하고는 가급적 사용을 자제하도록 하자(워낙 전황이 불리하다면 눈물을 머금고 써야하겠지만…)

특수전술(特殊戰術)

기본적으로 행하는 공격 외에도 각 부대마다 특수전술이라는 별도의 공격 및 보조 공격이 준비되어 있다. 특수전술은 사용하려면 해당 부대의 전의가 80이상이 되어야 한다. 전의는 전투를 유리하게 이끌수록 조금씩 상승하며 총대장 부대의 고유한 특수전술을 사용하는 것에 의해서도 올릴 수 있다. 그러나 특수전술을 사용하고 난 후에는 일정치의 전의가 깎이게 되니 잘 계산해서 쓰도록 하자. 그리고 한 회전에서 쓸 수 있는 특수전술마다 그 개수에 한정치가 정해져있다. 그러므로 중요한 특수전술일수록 적재적소에 써서 낭비를 막아야 한다. 또 부대의 대열이 변할 때마다 쓸 수 있는 특수전술의 종류가 달라지므로 부대의 특성과 함께 잘 살려보자.

특수전술은 보통 각 부대에 명령을 내리면 사용할 수 있지만 적군의 부대와 근접하면 각 부대가 자동으로 쓰는 경우도 있다. 따라서 어느 만큼의 사용은 그 무장들에게 맡겨도 괜찮다. 전투를 벌이고 있는 도중에도 조건만 갖추어 지면 특수전술을 사용할 수 있으니 전투가 불리하게 진행된다면 특수전술의 사용에 따라 역전을 시킬 수 있는 기회가 되기도 한다. 그 만큼 특수전술의 사용은 중요하다.

■ 특수전술 일람표

특수전술	설명
철포 공격(鐵砲攻擊)	총과 비슷한 무기를 이용해서 원거리 공격을 행한다. 반격은 받지 않으므로 쓸 수만 있다면 써주는 것이 좋다. 특히 기마병으로 이루어진 부대에게 이 특수전술을 사용하면 평소보다 큰 효과를 볼 수 있다
철포 삼단(鐵砲三段)	부대 내의 철포를 가진 보병대가 3열로 늘어서서 철포 공격을 행한다. 역시 원거리 공격이므로 반격은 받지 않는다. 3열로 늘어선 만큼 위력은 보통의 철포 공격보다 강력하다
기마 철포(騎馬鐵砲)	말을 타고 있는 채로 철포 공격을 행한다. 공격력은 보통의 철포 공격과 거의 같다
기사 돌격(騎射突擊)	부대 안의 전 소대가 기마병 종류로 이루어지지 않으면 쓸 수 없는 전술이다. 말을 탄 채로 적진으로 뛰어들면서 철포 공격을 감행한다
활 공격(弓攻擊)	철포 대신 활을 사용해서 원거리 공격을 행한다. 특히 이 공격은 사정거리 안에 대상 적 부대가 있다면 어떤 종류의 부대라도 공격 할 수 있다
기마 돌격(騎馬突擊)	이 전술도 전 소대가 기마병 종류로 이루어지지 않으면 사용할 수 없다. 말을 탄 채로 그대로 직접 공격해 들어가는 돌격 기술이다. 사용 후에는 공격했던 부대를 통과한 위치에 대기하게 되는 경우가 많다. 그러므로 사용하기 전에 통과 후 부대가 있게 될 위치를 예상하고 대비해야 한다
창금(槍衾)	창으로 무장한 소대가 사용할 수 있는 전술이다. 일렬로 늘어서서 창을 앞으로 치켜세운 후 서서히 전진하여 적의 돌격이나 침공을 저지시킨다. 특히 기마병 종류로 이루어진 부대에게 사용하면 효과가 커진다
쿠노이치(くのいち)	쿠노이치(여자 닌자) 소대를 갖고 있는 부대만이 사용할 수 있는 특수전술이다. 먼저 연막을 터뜨린 후에 쿠노이치 소대가 적 부대로 뛰어들어 접근전을 펼친다. 그 위력은 상당하지만 사용 후 소비되는 전의의 양도 만만치 않게 심하다
호완(豪腕)	쉽게 말해서 그 부대의 무장 스스로 적 부대 안으로 뛰어들어서 난동을 부리는 전술이다. 공격력은 각 무장의 전투력에 따라 차이가 난다. 특히 이 전술은 적 부대의 사기를 꺾는 등 정신적 데미지를 주려 할 때 유용하다
대포 공격(大砲攻擊)	대포를 사용하여 원거리 공격을 행한다. 그 위력은 대부분의 원거리 공격들보다 월등하다. 하지만 대포인 만큼 전술을 쓰는 부대와 어느 정도 거리가 벌어진 적 부대에게 밖에 사용할 수 없다
질풍 연노(疾風連弩)	한 번에 많은 화살을 발사하는 특수 병기를 사용하는 전술이다. 역시 원거리 공격이다
공작 연포(孔雀連砲)	질풍 연노가 화살 공격의 강화판이라면 공작 연포는 철포 공격을 강화한 것으로 볼 수 있다. 특수 병기를 사용하여 원거리 공격을 행한다
절대 이탈(絶對離脫)	전투를 벌이고 있는 아군 부대를 이탈시켜서 목표 지점까지 확실하게 이동시키는 전술이다
기동 방어(機動防禦)	방어를 하면서 이동까지 행하는 전술로, 사용 후 일정시간 동안 적 부대와 마주쳐도 그대로 지나쳐서 목표 지점까지 이동할 수 있다. 특정한 적 부대만을 공격하고 싶을 때나 방해를 받지 않고 안전하게 물러나고 싶을 때 사용하자
고무(鼓舞)	해당 부대의 무장이 자신의 의지를 드러내는 한마디를 하여 병사들의 사기를 상승시키는 전술
격려(激勵)	총대장만이 사용할 수 있는 고유한 특수전술이다. 격려를 받은 부대는 사기와 전의가 상승한다. 주로 특정 부대의 전의가 모자라서 특수전술을 사용할 수 없을 때나 전투를 벌이기 바로 직전에 사용해 주자


▲특수전술을 쓸 때에는 사정 거리를 잘 계산해 놓자



▲기마 돌격


▲무장의 원맨쇼인 호완



◀철포 공격


◀창금은 기마대에게 꼭 써주자

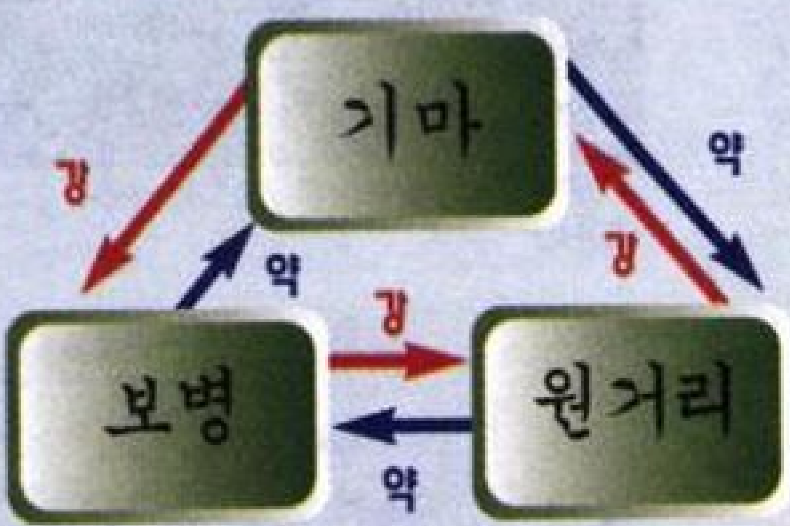
▼일기토 장면


승리를 위한 몇 가지 조언

회전에서 보다 유리한 전황을 이끌어 내기 위해서는 몇 가지 더 신경을 써야 할 요소들이 있다. 그런 요소들을 하나씩 살펴보자.



먹고 먹히는 관계를 숙지하자



병사들마다 종류가 다양하다는 것을 알고 있을 것이다. 그 종류들마다 어떤 것에는 약하고 어떤 것에는 강한, 고유의 상성(相性) 관계가 정해져 있다. 이러한 상성을 파악해 두는 것이 의외로 중요한 작용을 한다. 서로 천적 관계가 되는 부대끼리 싸울 경우 어느 한 쪽이 절대적인 우위를 차지할 수도 있는 것이다. 그럼 이 상성 관계를 알아보자.

그림에서 보다시피 병사의 종류는 크게 나누어서 말을 사용하는 기마(騎馬)병과 육탄전을 벌이는 보병(足輕), 사격을 중시하는 원거리(遠距離)병이 있다. 기마병은 보통의 기마대와 창기마대(槍騎馬隊)와 기마철포대(騎馬鐵砲隊, 여성으로 이루어진 기마철포대도 따로 있다), 보병에는 보병대(足輕隊)와 창대(槍隊)와 쿠노이치(くのいち), 원거리병은 철포대(鐵砲隊, 역시 여성 철포대가 따로 나누어져 있다)와 궁대(弓隊)를 포함하고 있다.

그림의 화살표에 의하면 우선 기마병은 보병에게 강하다. 그리고 보병은 원거리병에게 강하며 원거리병은 다시 기마병에게 강하다. 예를 들어서 기마병으로 이루어진 부대와 원거리병으로 이루어진 부대가 전투를 벌이면 원거리병이 좀 더 유리한 상황을 확보하게 되는 것이다. 이런 상성관계를 익히고 공격 목표를 정할 때 되도록 상성의 면에서 유리하게 정해서 전투의 효율을 살릴 수 있도록 하자.

이 것에서 더 나아가서 생각할 수 있는 중요한 점은 이러한 상성 관계가 특수전술의 사용에도 영향을 미친다는 점이다. 특히 철포 삼단 같은 강력한 원거리 특수전술은 가급적 기마병에게 사용하는 편이 이득이 크다는 점이다. 특수전술까지 이러한 특성을 적용시킨다면 회전에서 승리를 거두는 일이 한결 쉬워질 것이다.

공격은 언제나 다수로 소수를

결전의 게임 특성상 처음부터 무작정 돌진해서 승리를 얻기란 굉장히 어려운 일이다. 전력이 불리한 때나 또는 유리한 때라도 각개격파(各個擊破)나 포위(包圍)의 전술을 잘 활용해야 한다. 아무리 회전에 출전하는 총 세력이 적군보다 열세에 처해 있더라도 실제로 전투를 벌이는 부대 사이의 병력의 차가 적군보다 유리하게 되면 결국 승리하게 되는 것이다. 이를 위해서는 기본적으로 여러 부대를 함께 몰고 다녀야 한다. 각자 다른 공격 목표를 향해 이곳저곳으로 퍼진다면 오히려 순식간에 적군의 부대들에게 포위 당하거나 각개격파를 당할 것이다.

일단 전투를 벌일 때 숫자 면에서 우위를 지키게 되면 우세한 상황이 되어 전의 등의 수치가 상승하게 되므로 전투가 보다 쉬워진다. 이런 상태에서 적 부대에게 특수전술의 세례를 퍼붓는다면 추격을 할 필요도 없이 적 부대를 괴멸시키기도 수월해지므로 추격과 정비에 걸리는 시간마저 줄일 수 있다. 그러므로 언제나 전투의 상대가 되는 적의 부대의 세력과 동등하거나 그 이상이 될 수 있게 부대 컨트롤을 잘 하자. 특히 각개격파와 포위는 아군의 병력이 절대적으로 밀리는 싸움에서 꼭 쓰여야 할 방법이다. 아군의 거의 모든 세력을 모아서 따로따로 본진으로 올라오는 적 부대들을 차례차례 격파한 후 수비 병력까지 동이 난 적 본진으로 쳐들어가도록 하자.

전황의 파악은 수시로

대규모 회전일수록 전장의 각 지역에서 전투가 일어나기 십상이다. 전투가 여러 곳에서 산발적으로 일어나면 그만큼 하나 하나의 부대에 대한 관리도 소홀해지기 쉽기 마련이다. 플레이어가 모르는 사이에 아군의 부대가 차례대로 괴멸 당할 수도 있고 최악의 경우, 공격을 하던 아군의 총대장 부대가 당해버릴 수도 있다. 이런 사태들을 방지하기 위해서 수시로 이용해야 하는 것이 화면 좌측의 부대 아이콘이다. 이 아이콘들의 색을 보면 현재 각 부대의 대략적인 상황을 파악할 수 있기 때문에 전투가 많이 벌어지고 있다면 순간마다 아이콘을 주시하자. 만약 빨갛게 되어 있는 부대가 있다면 대부분 적 부대들에게 포위를 받던지 해서 열세를 겪고 있다는 뜻이다. 게다가 병력까지 위험에 처해있다면 얼른 그 부대를 선택해서 이탈하도록 명령을 내려야 할 것이다. 그대로 놓아둔다면 순식간에 부대는 괴멸되어 말을 타고 도망가는 무장의 모습을 보게 될 것이다. 꼭 위험에 처한 상황이 아니더라도 일단 전투가 벌어지면 그 전투에 참가하는 부대들 간의 상성 관계 등에 신경을 쓰자.

사기와 전의에 대해 자세히 알자



결전에서 벌어지는 모든 회전에서 그 승패가 갈라지는 데 크게 작용하는 수치가 바로 각 부대의 사기와 전의이다. 간단히 설명하면 전의는 무장의 전투 의욕이며 사기는 병사들의 전투 의욕이라 할 수 있다. 이 전의와 사기를 유리하게 조종할 수 있다면 아무리 처음부터 열세에 처해 있는 전투라도 결국 아군이 우세하게 되도록 역전시킬 수도 있는 것이다. 사기와 전의의 수치는 전장의 온갖 행동과 상황에 의해 자주 변화하게 된다. 사기와 전의의 수치가 변하게되는 조건을 자세히 알아봄으로써 쉽게 상승시킬 수 있는 방법을 생각해보자.

① 사기(士氣)

사기의 수치는 곧바로 병사들의 전투력과 관계된다. 이 수치는 각각의 부대마다 정해져 있으며 깃발의 기울기로 쉽게 그 상태를 파악할 수 있다. 사기가 높아질 수록 개개인의 병사들의 전투력이 상승하게 되어 보다 유리한 전투를 벌일 수 있게 된다. 사기의 수치를 올릴 수 있는 기본적인 방법은 가급적 전투를 벌이는 상대보다 유리한 종류에 속한 병사들로 이루어진 부대로 공격을 거는 것이다. 이렇게 되면 아군 부대는 피해를 적게 받으면서 보다 많은 피해를 적군의 부대에게 입힐 수 있으므로 적 부대를 괴멸시키기도 쉬워지고 그에 의해 사기도 자주 올릴 수 있는 것이다. 다수의 아군 병력으로 한 번에 소수의 적군 병력을 공격하는 것은 항상 염두에 두어야 할 점임을 알아야 한다. 사기의 수치가 변화하는 조건들은 다음과 같다.

사기의 상승	전투를 벌이고 있는 상대의 부대보다 피해가 적을 때
	아군 부대의 무장이 적군 무장과의 일기토에서 승리했을 때
	특수전술인 '고무'나 '격려'를 사용해 줄 때
	부대가 휴식의 상태일 때
사기의 감소	적군 부대에게 특수전술을 당했을 때
	아군 부대의 피해가 클 때

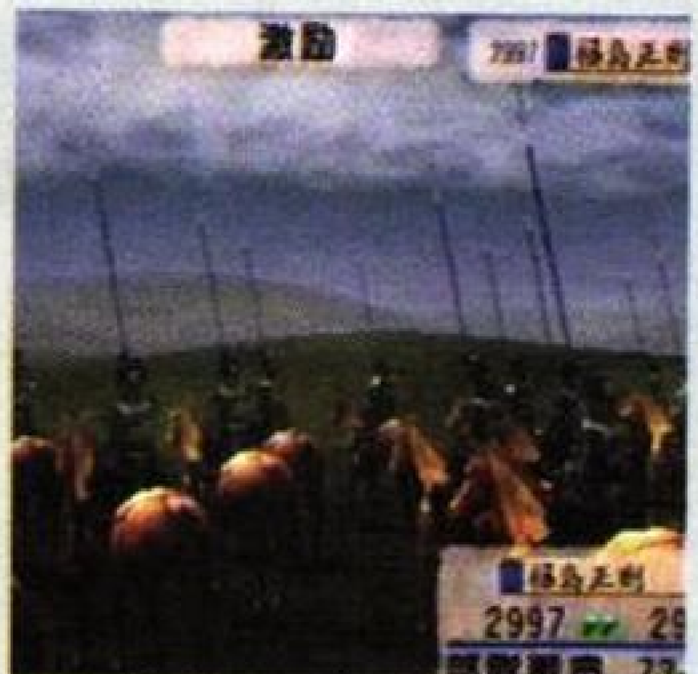
② 전의(戰意)

전의는 각 무장들에게 설정되어있는 수치이며 그 수치가 80이상으로 넘어가면 특수전술을 사용할 수 있게 된다. 특수전술은 각 부대마다 갖고 있는 종류와 그 제한 개수가 다르다. 이 특수전술은 여타 RPG게임에서 마법사가 주로 사용하는 마법과도 비슷한 위치에 있는 것이다. 그러므로 마법을 사용하는 데 일정한 양의 MP를 소비하듯이 특수전술을 사용하면 전술마다 정해져 있는 고유한 전의 수치를 소비하게 된다. 그 점에 유의하여 전의가 너무 많이 소비되지 않도록 적절하게 전술을 사용하자. 특히 소비되는 전의의 수치가 심한 대포 공격 같은 특수전술은 신중히 사용하여 전의를 낭비되게 하지 말자.

사기보다 전의에서 더욱 고려해야 하는 점은 수치를 변화시키는 조건의 종류가 더욱 많다는 것이다. 보다 미묘한 전장에서의 상황 변화에도 전의의 수치가 심하게 바뀔 수도 있으므로 언제나 전의를 주의 깊게 보자.



▲화면 좌측하단에 사용 후 감소되는 전의의 수치가 나타난다



▲가장 의도대로 올리기 쉬운 방법이 격려의 사용이다

전의의 상승	아군의 무장이 일기토에서 승리했을 때 적군의 부대가 괴멸 당했을 때
	아군의 총대장으로부터 특수전술인 '격려'의 보조를 받았을 때
	아군의 무장과의 사이에 인연이 있는 적군의 무장과 전투를 벌일 때
	적군의 부대를 패주 시켰을 때
	적 부대의 포위에 성공하였을 때
전의의 감소	적군의 무장에게 특수전술 '호완'에 의한 공격을 받았을 때
	특수전술을 사용하고 난 후 무장들이 명령을 불복하거나 거부했다는 표시가 나왔을 때



▲일기토는 운에도 영향을 많이 받는다

주요 무장 소개

이 게임에 등장하는 주요 무장들에 대해 간략하게 알아보자.

동군



도쿠가와 이에야스(德川家康)

에도 막부의 창시자. 어릴 때부터 이마가와와 오다 가문의 인질로서 자랐기 때문에 상당히 가혹한 나날들을 보냈다. 하지만 오다 노부나가의 유일무이의 맹우로서 그를 보좌한다. 노부나가 사후에는 도요토미 히데요시와 일시적으로 대립하지만 다시 손을 잡고 일본 통일을 돕는다. 도요토미 죽음 후에 실권자가 되어 기나긴 에도 막부 시대를 여는 일본의 영웅 중 하나. 많은 영화나 소설에 등장했지만 이미지가 제각각 따로 노는 인물이기도 하며 이 작품에서는 날아오는 총알도 보고 피하는 인물로까지 묘사된다.



혼다 타다카츠(本多忠勝)

도쿠가와 사천왕의 한 사람으로서 통칭 헤이하치로. 어릴 때부터 이에야스를 따랐던 인물로 정권 수립 때까지 이에야스를 보좌했다. 첫 출진 이래 크고 작은 50여 전투에 참가하여 병사를 이끌었지만 단 한번도 상처 입은 적이 없다는 전력을 지니고 있다(좋은 건지 나쁜 건지?). 게임에서 그의 아들의 모습도 볼 수 있다.



이이 나오마사(井伊直政)

도쿠가와 사천왕, 그 세 번째 인물. 아버지는 지방 영주 출신이었지만 이마가와 문중에 의해 살해당했다. 살아남은 나오마사는 그후 하마마쓰에서 이에야스에게 발탁되어 여러 전투에서 활약한다. 호조 가문과의 교섭에서도 활약, 사천왕의 지위에까지 오른다. 타다카츠와 마찬가지로 이들 녀석이 등장한다.



사카기바라 야스마사(榊原康政)

역시나 도쿠가와 사천왕이다. 타다카츠와 비슷하게 어린 시절부터 이에야스를 따랐던 사람이다. 미가와에서의 공적을 시작으로 수많은 전적을 세우고 관동 입성까지 살아남아 후에 이에야스의 아들인 히데타다의 측근으로서도 활약한다. 의리 있는 인물이었지만 마사노부와는 사이가 나빴다고 전해진다.



혼다 마사노부(本多正信)

원래는 미천한 신분으로 태어난 장수. 한때 이에야스의 반대편에 서서 싸웠기 때문에 한 번 미가와에서 추방당하지만 용서를 받아 장수로 발탁된다. 그 후로 정략면에서 두각을 나타내어 관동 입국에 한 몫을 한다. 사욕이 적어 이에야스의 신임이 두터웠다고 하며 자신에게도 남에게도 엄격한 성격과 너무나도 냉철한 지략 때문에 이에야스 진영의 다른 장수들과는 사이가 나빴다고 한다.



도쿠가와 히데타다(德川秀忠)

도쿠가와 이에야스의 세 번째 아들로서 후에 2대째 장군이 되는 사람이다. 바로 위로 형인 유키 히데야스, 아래로 동생인 마츠다이라 타다요시가 있다. 히데타다가 태어났던 해에 장남이었던 노부야스가 오다 노부나가의 명령에 의해 자결하고, 차남인 히데야스는 토요토미 히데요시의 양자로 들어가게 되는 데 후에 유키라는 새로운 성을 갖게 된다. 그리하여 셋째인 히데타다가 후계자로써 주목받게 된 것이다. 측근들의 큰 신뢰를 얻는 동시에 이에야스의 지시에 잘 따름으로써 도쿠가와 막부의 체제를 정비해 나갔다.



후쿠시마 마사노리(福島正則)

어린 시절부터 히데요시를 따랐던 인물이다. 히데요시의 휘하에서 여러 전투에 참가해 많은 전투 공적을 세웠다. 히데요시가 죽은 후에도 토요토미 가문에 깊은 은혜를 느끼고 있었지만 당시 문관이었던 이시다 미츠나리와는 히데요시의 생전부터 사이가 좋지 않았다. 그런 이유로 세키가하라 전투에서는 미츠나리를 따르지 않고 동군에 참가하게 되었다.



가토 키요마사(加藤清正)

후쿠시마 마사노리와 마찬가지로 히데요시의 밑에서 전투에 참가하며 많은 공을 세웠다. 그도 역시 이시다 미츠나리와는 물론 코니시 유키나가와도 사이가 좋지 않았다. 한 때 은거하고 있었지만 대지진이 일어나기 바로 전에 히데요시가 있던 성으로 급히 달려가서 위험함을 알림으로써 히데요시를 위기에서 벗어나게 한다. 이후로 지진 가토라고도 불리게 된다. 일단 동군에 참가하게 되지만 토요토미 가문에 대한 충성은 상당히 높은 편이다.



호소카와 타다오키(細川忠興)

그의 아버지는 오다 노부나가 등을 섬겼고, 가인(歌人)으로도 유명한 호소카와 후지타카이다. 타다오키 자신도 아버지에게 영향을 많이 받아서 당시에는 일류 문화인의 취급을 받았다. 또한 정략이나 책모에 일가견이 있었던 인물이기도 하다. 가라샤라는 부인이 있었지만 어떠한 사정에 의해 유폐를 시키는 등 그리 잘 대해주지는 못했던 것 같다. 후에 아버지로부터 성주의 자리를 물려받게 된다.



다테 마사무네(伊達正宗)

그는 성주였던 아버지의 밑에서 자랐고 유년기때 오른쪽 눈을 실명하게 된다. 가계를 물려받은 이후에는 주변의 무장들을 차례로 굴복시켜서 광대한 영토를 얻게 된다. 하지만 히데요시의 전투에 한 번 늦게 참가했다는 이유로 일부 영토를 몰수 당하고 그 외에도 다소 불이익을 겪게 된다. 히데요시가 죽은 후에는 그의 딸을 이에야스의 여섯째 아들에게 시집보내어 토요토미 가문과 인연을 맺게 된다.



토도 타카토라(藤堂高虎)

처음에는 한 주군을 섬겼던 인물이지만 점차적으로 주군을 수차례 바꾸게 된다. 히데요시의 동생이었던 히데나가를 섬겼을 때부터는 좀 더 박차를 가해서 전투 공적을 쌓게 된다. 그는 히데나가가 죽자 히데요시에게 부름을 받게 되고 더욱 좋은 대우를 받는다. 히데요시의 사후에는 이에야스와 뜻이 통하여 마침내 동군에 참가한다.



쿠로다 나가마사(黑田長政)

쿠로다 죠스이의 아들로서 무장으로서 뛰어난 용맹함을 보였고 지략적인 면에 있어서도 상당한 인물이었다. 동군의 무장이 됨으로써 전투에 승리하는 데 톡톡히 몫을 담당했다.

서군



이시다 미츠나리(石田三成)

도쿠가와 이에야스에 대항하여 그 자신의 대의(大義)를 지키려 한 인물. 성주였던 토요토미 히데요시에 의해 발탁되어 냉철한 두뇌와 충실함을 바탕으로 천하 통일의 위업에 한 몫을 하였다. 히데요시가 죽은 후에는 토요토미 정권을 보호하기 위하여 타도 이에야스의 목표를 이루기 위해 노력하게 된다.



쿠로다 죠스이(黑田如水)

세례명은 시메온. 하리마의 한 호족을 섬겼던 집안 출신의 인물이다. 토요토미 히데요시의 군사(軍師)로서 천하 통일의 위업에 큰 몫을 담당했다. 히데요시가 자신이 죽은 이후에 다시 천하를 얻을 사람은 죠스이라고 언급했을 만큼 그의 능력은 탁월하였다.



시마 사콘(島左近)

사콘은 통칭이며 원래의 이름은 따로 있다고 한다. 토요토미 히데나가를 섬기고 나서 이시다 미츠나리의 눈에 띄게 되어 많은 혜택을 받고 그의 밑으로 들어가게 된다. 그 후 미츠나리의 오른팔로써 전장에서 그 뛰어난 재능을 발휘한다. 게임 내에서도 일기토에 의해 용맹함을 한껏 뽐내는 인물이다.



오오타니 요시츠구(大谷吉繼)

히데요시의 따르게 되어 그 후 큰 전투에서 공을 세우기도 한 인물이다. 한때에는 바다 건너 명나라와의 교섭도 담당했다고도 한다. 히데요시가 죽은 후에는 이에야스에게 접근하고 있었지만 친구였던 미츠나리에 의해 함께 병사를 일으키자는 제안을 받게 된다. 처음에는 그 제안에 반대하기도 하였지만 결국 미츠나리의 편에 서서 싸우게 된다. 게임에서는 외모도 특이하지만 목소리 또한 특이한 인물.



사나다 유키무라(眞田幸村)

마사유키의 차남이다. 세키가하라에서 전투가 일어났을 때에는 우에다 성에서 아버지인 마사유키와 함께 도쿠가와의 주력군을 그 지역에서 묶어두기도 하였고, 후의 오사카 겨울의 진과 여름의 진에서 크게 활약한 인물이다. 특히 오사카 여름의 진에서는 이에야스의 본진을 급습하는 대담함을 보여주었다.



시마즈 요시히로(島津義弘)

요시히로는 그 형과 함께 규슈 지방의 대부분을 평정했던 인물이다. 그러나 히데요시의 규슈 정벌이 시작되어 다른 지역으로 밀려날 수 밖에 없었다. 형에게서 가계를 이어받은 후에는 시마즈가 당주로서 행동하게 된다. 또한 해외로 나가서 전투 공적을 올렸다고도 한다.



우에스기 카게카츠(上杉景勝)

무장이었던 외숙부에게 영향을 받아 나중에 그의 후계자가 되기 위하여 다른 세력과 다투기도 하였다. 오다 노부나가에게 포위를 당해 위기에 몰린 적도 있었으나 다른 사건이 일어난 틈을 타 궁지에서 탈출, 히데요시의 밑으로 들어가게 된다. 히데요시가 죽은 후에는 이에야스와 대립하고 있었기 때문에 미츠나리와 결탁하여 함께 병사를 일으킨다. 게임의 후반부에서 등장하는 인물이다.



사나다 마사유키(眞田昌幸)

우에다의 성주로서 따르던 주군의 가문이 멸망한 후에는 우에스기, 호조, 도쿠가와의 세력들과 동맹을 맺거나 단절을 하는 행동을 반복하게 된다. 그러다가 히데요시에게 복종하게 됨과 동시에 자신의 영토 중 일부를 호조에게 넘기게 되지만 후에 도로 되찾는다. 혼다 타다카츠의 딸과 결혼한 그의 장남은 동군에 가담하지만 그 자신은 차남인 유키무라와 함께 서군에 가담한다.



코니시 유키나가(小西行長)

아우구스 티누스라는 세례명을 갖고 있다. 그의 형이 아버지에게서 가계를 이어 받았기 때문에 최초에는 다른 가문을 섬기다가 후에 히데요시의 밑에까지 들어가게 된다. 가토 키요마사와 후쿠시마 마사노리 등과는 충돌하는 경우도 있었고, 히데요시 사후에 이시다 미츠나리를 따르게 되어 서군에 참가하게 되었다.



우키다 히데이에(宇喜多秀家)

아버지가 히데요시를 따라 전투에 참가하던 중 전사를 당하게 되어 가계를 물려받게 된다. 그리고 자신도 히데요시를 따라 전투에 참가하면서 공을 세우고 일부 영토까지 선사 받는다. 게다가 히데요시에게 어필을 받게 되어 히데요시의 양녀와도 결혼한다. 그 후에도 유명한 전투에서 공적을 남기게 된다.



안코쿠지 에케이(安國寺惠)

모리 가문의 외교승으로서 활약해 온 승려이다. 공적이라 할 수 있는 것이라면 한 때 히데요시와 모리 가문 사이의 강화 조약을 성사시켰다는 것이다. 그 이후에도 해외에 나가서 활동 하기도 한 적이 있다. 다른 보통의 승려들과는 좀 차이가 나는 성격 및 행동을 많이 가졌던 인물이다.



코바야카와 히데아키(小早川秀秋)

히데요시의 정실(正室)과 혈연 관계인 사람의 아들이다. 어려서부터 히데요시의 양자로 들어가게 되어 순탄하게만 자랐다면 토요토미 가문을 떠받칠 인물이 될 수도 있었다. 하지만 새로이 태어난 히데요리에 밀려서 결국 다시 코바야카와 집안의 양자로 들어가게 된다. 그 후에도 섭섭한 일을 몇 번 당하여 그의 마음 안에는 한이 많이 쌓여 갔다. 일단 후에 서군으로 가담하게 되지만 서군 안에서도 그를 신용하지 않는 사람들이 적지 않다. 세키가하라 전투에서 큰 변수로 작용할 수 있는 인물이다.



키무라 시게나리(木村重成)

토요토미 히데요리를 모시던 인물이다. 오사카 겨울의 진에서의 강화 조약에서는 일단 대장의 자격으로서 사자의 역할을 담당했다. 남자치고는 매우 정돈된 얼굴을 하고 있었기 때문에 그에게서 느껴지는 상쾌하고 시원스러운 분위기는 오사카 성내의 여자들에게 최고의 인기를 얻기에 충분했다고 한다. 사나다 유키무라들과 같이 히데요리를 지키기 위하여 도쿠가와의 군대와 싸웠다.







쵸소카베 모리치카(長宗我部盛親)

가계를 잇기 전부터 여러 유명한 전투에 참전하여 활약을 보여 온 뛰어난 인물이다. 맏형이었던 노부치카가 시마즈와의 전투에서 목숨을 잃게 된 사건으로 인하여 모리치카의 집안은 가계 계승 문제로 혼란을 겪게 된다. 하지만 그의 아버지가 넷째였던 모리치카에게 가계를 잇게 하기로 결정하여 후에 당주가 된다.

고토 마타베(後藤又兵衛)

원래는 쿠로다 죠스이를 모시고 있던 집안의 인물이다. 숙부였던 사람이 죠스이에게 반역하는 사건을 일으켜서 그 책임을 지고 추방당하였다. 나중에 다시 쿠로다 마사노부를 따르는 데 성공하여 여러 유명한 전투에도 참전하였다. 마사노부가 떠난 후 다시 따를 곳을 찾지 못하다가 히데요리의 부름을 받고 오사카 성에 입성하게 되었다. 그는 거짓말을 잘 하지 못하기 때문에 다른 사람에게 의심을 사기 쉬운 편이나 히데요리나 키무라 시게나리에게 만큼은 두터운 신임을 받고 있었다.

아카시 테루즈미(明石全登)

우키다 히데이에 집안을 모시는 인물이다. 크리스트교에 귀의해서 죠반니 또는 쥬스트라는 세례명을 가지고 있다. 역사상의 기록으로 보면 그는 정치 쪽으로의 능력도 높았던 것 같다. 후에 주군이었던 히데이에를 따라서 서군에 가담하였다. 또한 그는 열렬한 크리스챤이기도 하였다. 게임 내에서의 그 만의 특수 행동인 아카시 댄스는 꼭 보아야 할 것이다.

그 밖의 인물들



오카츠(お勝)

세키가하라, 오사카의 진의 전투에서 군대사이를 말을 타고 종횡 무진했던 이에야스의 측첩(側妾)이다. 게임에서는 이에야스의 신변을 지키는 쿠노이치로서 그 활약을 직접 보여주기도 한다.

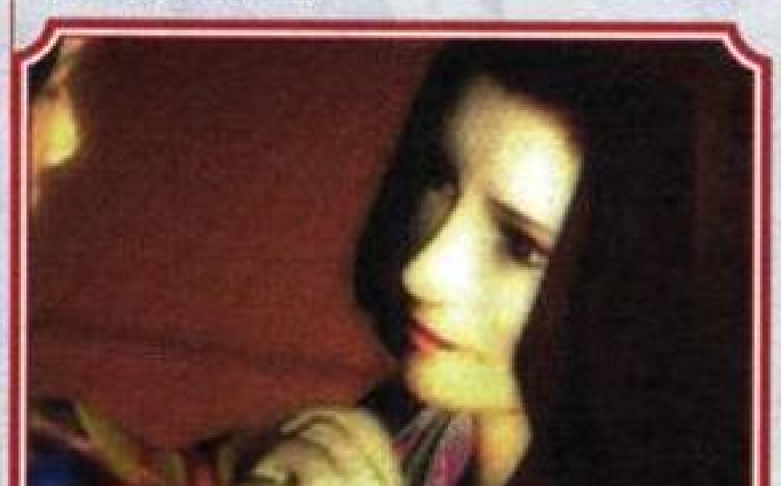
호소카와 가라샤(細川ガラシャ)

동군의 무장인 호소카와 타다오키의 아내이다. 크리스트교에 귀의함으로써 가라샤라는 세례명을 받았다. 세키가하라 전투가 일어나기 직전에 이시다 미츠나리는 그녀를 인질로서 이용하려고 했지만 거부한다. 그리고 남편을 곤란에 처하게 하지 않도록 죽음을 선택하게 되는데 크리스트교 신자였던 만큼 자결은 할 수 없었고 하인의 손을 빌려 죽게 된다.



센히메(千姫)

도쿠가와 히데타다의 딸로서 이에야스의 손녀이기도 한 여자이다. 일단 토요토미 가문과 도쿠가와 가문 사이의 다리 역할을 하기 위해서 토요토미 히데요리에게 시집가게 된다. 하지만 오사카 여름의 진을 앞두고 그녀는 아버지인 히데타다로부터 집으로 돌아올 것을 강요받게 된다. 그녀는 히데요리와 떨어지는 것을 원치 않았지만 결국 히데요리를 잃고 다시 친정인 도쿠가와 가문으로 돌아오게 된다.





토요토미 히데요리(豊臣秀頼)

토요토미 히데요시의 차남으로서 히데요시의 양자의 자결 사건 후에 직접 가계를 계승하게 된다. 히데요시는 죽기 전에 이에야스, 마에다 토시이에(前田利家), 우에스기 카게카츠에게 어린 히데요리를 잘 돌보아 줄 것을 부탁했다. 그러나 이에야스는 정권을 집중시키려 했고 그것을 싫어하던 미츠나리와 다툼이 벌어지게 되었다. 히데요리는 이에야스의 손녀인 센히메와 결혼했었다.



요도기미(淀君)

히데요시의 측실이자 히데요리의 어머니이다. 히데요리를 낳은 후부터는 실권을 담당했고 히데요시가 죽은 후에도 정치에 관여하였다. 히데요시의 정실과는 사이가 좋지 않았으며 이 불화가 결국 가토 키요마사, 후쿠시마 마사노리 등의 무장들을 동군으로 보내는 근본 원인으로까지 되어버린다.

사나다 십용사(眞田十勇士)

전설의 사나다 십용자를 모델로 한 사나다 유키무라 직속 쿠노이치들이다. 기마 사격의 솜씨는 게임의 오프닝에서도 알 수 있듯이 상당하다(하지만 이에야스는 인간이 아니었다…).



■ 시나리오 분기 표



※ ⑧에서 동군 ⑩에서 서군이 이기는 경우에는 엔딩

쿠세가와 조우전, 미나쿠치 돌파전, 우에다 퇴각전, 세타 공방전, 하코네 사수전의 시나리오의 경우에는 회전에서의 승패에 관계없이 다음 시나리오로 진행할 수 있다. 그러나 승패의 상황에 따라 조금씩 차이를 보이는 경우도 있으므로 주의해야 한다. 각 시나리오 이름에 붙어있는 번호는 다음 순서와 함께 참고하면 된다.

각 시나리오 소개 및 공략

① 쿠세가와 조우전(抗瀬川遭遇戰)-1600년 9월 14일



배경

세키가하라 전투의 전초전이라 할 수 있는 쿠세가와 조우전. 1600년 9월 초순에 본거지인 에도에서 출발한 동군의 총대장인 도쿠가와 이에야스는 동해도(東海道)를 따라 서쪽으로 진군한다.


▲양 세력이 마주친다

동군의 목표는 비노우 아카사카(美濃赤坂)에 진을 치고 있는 선발 부대들과 합류하는 것이었다. 그러나 아카사카에 도착하기 전에 쿠세가와에서 서군의 총대장인 이시다 미츠나리가 이끄는 서군의 부대들과 마주치게 된다. 일단 서군과 전투를 벌이기로 결정하는 도쿠가와 이에야스, 이시다 미츠나리도 그 행동에 대응하여 전투를 결심한다. 짙은 안개 속에서 적막을 깨는 함성 소리와 함께 전투가 시작되었다.

전체 맵



출전 가능 무장

동군

무장	병력(단위는 명)
도쿠가와 이에야스(총대장)	3500
혼다 타다카츠	2000
이이 나오마사	2300

• 증원군 - 후쿠시마 마사노리(3000)

서군

무장	병력
이시다 미츠마리(총대장)	5820
시마 사콘	2000
가모 사토이에	1000

• 증원군-아카시 테루즈미(4000)

승리 조건

일단 적군 총대장의 부대를 괴멸시키는데 성공하면 승리하게 된다. 시간이 전부 흐른 후에도 조건을 만족시키지 못했을 경우에는 잔병률(시작 시 각 군의 모든 병사 수에 대한 현재의 병사 수가 차지하는 비율. %로 나타난다)이 높은 쪽이 승리하게 된다. 만약 잔병률까지 서로 같다면 괴멸을 당한 부대 수가 하나라도 적은 쪽이 승리하게 된다. 그 부대 수까지 같다면 자동으로 플레이어가 조종하는 군의 승리로 결정된다.

전투는 이런 방식으로 (동군 시점 강조)

동군


▲공격 명령을 내리는 이에야스


▲여기서 물러나면 천하를 얻을 수 없다!

첫 전투의 시작이다. 아군이나 적군 모두 부대 수는 적은 편이다. 만약 처음으로 게임을 시작한다면 조작 설명을 보고 난 후에 전투의 진행을 자동으로 맡길 수도 있다. 그러나 자동으로 진행되는 도중에는 아군의 부대를 잃을 가능성이 커지므로 되도록 플레이어 자신이 직접 조종하여 게임의 감을 충분히 익혀놓도록 하자.

시작 시에 작전에 따라 행동하게 하면 거의 맵의 중앙 부분에서 적군 부대들과의 실질적인 전투가 벌어질 것이다. 그런데 접근하는 도중에 적군에서 철포 공격 같은 특수전술을 걸어오는 경우가 있을 것이다. 이럴 때는 그냥 당하고 있지 말고 같은 특수전술로 대응해 주자. 특히 상당한 차이가 있는 거리에서도 사용할 수 있는 도쿠가와 이에야스의 대포 공격을 잘 이용하자. 나중에 접근전을 벌일 때 쉽게 우세를 점할 수 있는 방법이다. 이후의 전투에서도 대포 공격은 잘 활용해야 한다.


▲예―!

행군을 시키다보면 아군의 한 부대만이 너무 앞으로 전진하는 경우가 생기는데 그렇다면 가급적 대기를 시켜 다른 부대들과 합세하여 전진하는 것이 좋다. 혼자서 행군하다간 적 부대의 포위를 받기 십상일 뿐더러 전투에서도 우세해지기가 힘들어진다. 아군의 부대를 모았다면 우선 병력이 제일 적은 가모 사토이에의 부대부터 일제히 공격해 들어가자. 미츠나리의 부대는 이 전투에서 제일 규모가 크기 때문에 나중에 공격하는 편이 좋다.

적 부대의 공격 중에서 특히 주의해야 할 점은 미츠나리의 철포 삼단 공격이다. 막강한 공격력을 지니고 있으므로 일순간에 아군의 부대가 곤경에 처할 수도 있다. 그리고 시마 사콘이 걸어오는 일기토도 경계해야 할 대상 중에 하나이다. 시마 사콘은 전투력이 강하기 때문에 일기토에서의 승률도 높은 편이다. 따라서 그가 자주 걸어오는 일기토는 눈에 가시 같은 존재가 될 것이다(물론 일기토에서 이긴다면 끝나는 일이지만).

증원군은 양군 모두 있지만 동군 쪽이 좀 더 빠르게 도착한다. 그러므로 모든 부대가 전투에서 제법 많은 타격을 입고 지쳐있다면 증원 부대에게 뒤처리를 맡기도록 하자. 만약 이 전투에서 지더라도 다음 시나리오로 진행할 수 있다. 하지만 여기서 진다면 세키가하라 전투에서 승패의 열쇠를 쥐고 있는 서군의 코바야카와 히데아키와 모리 히데모토의 입장이 서군쪽으로 약간 더 기울게 되므로 공작을 거는 데 불리해진다. 그 두 무장의 비협조적인 태도가 세키가하라 전투에서의 패배 요인이 되기 쉬우므로 되도록 여기서 멋지게 승리하도록 하자.


▲적 부대의 괴멸에 성공했다


▲병사의 몸에서 빛이 난다


▲대포 공격을 맞으면 이렇게 된다


▲일기토가 벌어졌다


▲미츠나리를 잡는 덴 실패하고…

서군


▲궁금해하는 미츠나리


▲누구야?

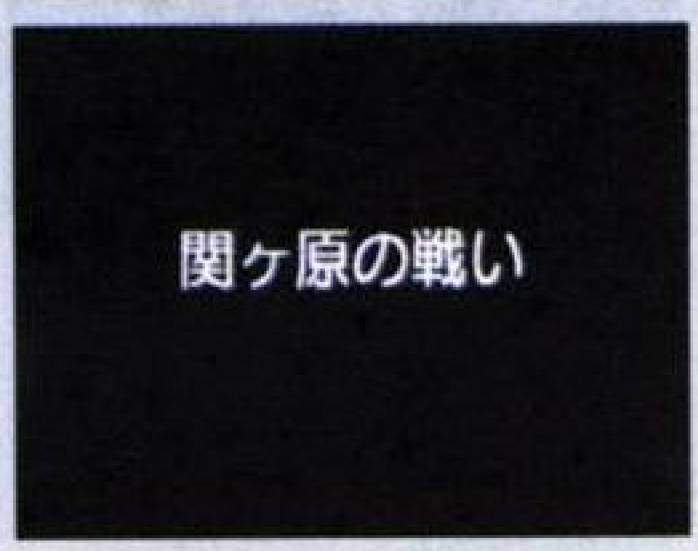
서군의 입장에서 보면 총대장의 병력 수가 동군보다 훨씬 앞서고 있기 때문에 대체적으로 쉽게 풀어나갈 수 있다. 그러나 이에야스의 대포 공격은 상당한 위협이 될 것이다. 대포 공격은 한 번 감수하더라도 한 부대씩 착실히 포위해 들어가자. 거기에 시마 사콘의 기마 돌격, 미츠나리의 철포 삼단을 적절히 첨가해 주자. 증원군인 아카시의 부대는 동군의 증원군보다 늦게 도착하므로 시간을 너무 끌면 불리해진다. 전체적인 전투 방식은 동군의 경우와 비슷하게 가면 무난하게 클리어 할 수 있다.


▲이에야스를 포위하자


▲도망가는 이에야스


▲대승리에도 만족하지 않는 미츠나리, 배고픈 늑대의 전설…

②세키가하라 전투(關ヶ原の戰い)-1600년 9월 15일



배경

쿠세가와 조우전이 끝난 후 일단 도쿠가와 이에야스의 동군은 미농 아카사카에서 기다리고 있던 부대들과 합류하게 된다. 이 이상의 동군이 진격하는 것을 볼 수 없었던 서군 총대장 이시다 미츠나리는 한 가지의 계략을 세우게 된다. 바로 세키가하라에서 몰래 진을 치고 있다가 동군이 나타나는 동시에 포위해서 섬멸시키려는 것이었다. 동군이 아카사카에 도착한 그 날 밤에 이시다 미츠나리는 숨을 죽여가며 동군이 알아차리지 못하게 살며시 세키가하라로 향하게 된다.

서군이 몰래 이동하고 있었던 그날 밤, 동시에 도쿠가와 이에야스에게도 대규모의 서군이 몰래 세키가하라로 향하고 있다는 소식이 전해지게 된다. 미츠나리의 포위 작전을 알아 챈 이에야스는 그 자신도 성에서의 전투보다 야외 전투에 익숙해져 있었던 바, 그대로 세키가하라로 향해서 서군이 미처 포위하기도 전에 먼저 역공을 건다. 일본 역사상 최대의 결전이 드디어 세키가하라에서 벌어지게 된다.

전체 맵





▲미츠나리의 계획



▲밤새 몰래 세키가하라로 이동하는 서군



▲하지만 동군이 먼저 공격을 걸게 된다

PlayStation 2 POWER 공략왕!

출전 가능 무장

동군

무장	병력
도쿠가와 이에야스(총대장)	10000
혼다 타다카츠	5820
이이 나오마사	5630
후쿠시마 마사노리	4000
쿠로다 나가마사	5400
호소카와 타다오키	5550
토도 타카토라	4980
가토 요시아키라	3000
타나카 요시마사	4140
테라사와 히로타카	4800
쿄고쿠 타카토모	4020
카니 사이조	2000
사카이 이에츠구	3600
마츠다이라 타다요시	5072
반단 에몬	2850

• 증원군-이케다 테루마사(5866), 야마노우치 카즈토요(4264), 아사노 요시나가(7816)

서군

무장	병력
이시다 미츠나리(총대장)	7906
시마 사콘	3500
오오타니 요시츠구	5700
우키타 히데이에	9220
시마즈 요시히로	1500
코바야카와 히데아키	10000
아카시 테루즈미	8000
코니시 유키나가	6000
안코쿠지 에케이	1800
가모 사토이에	2400
시마즈 토요히사	1000
모리 히데모토	10000
킷카와 히로이에	3000
오가와 스케타다	4290
모리 카츠나가	2250
오오노 하루나가	3000

• 증원군-쵸소카베 모리치카(6660), 나츠카 마사이에(1500)

※각 회전의 출전 무장은 게임의 진행 상황에 따라서 참가하거나 불참할 수도 있다. 또한 속하게되는 군이 달라지는 경우도 있다.

승리 조건

적군 총대장의 부대를 괴멸시킨다. 동군, 서군 둘 다 이 조건을 만족시키지 못한 경우에는(시간이 다 흐른 경우) 쿠세가와 조우전 때와 같은 승리 판정 방법을 따르게 된다(앞으로의 전투에서도 특수한 경우를 빼고는 전부 마찬가지).

전투는 이런 방식으로 (동군 시점 강조)

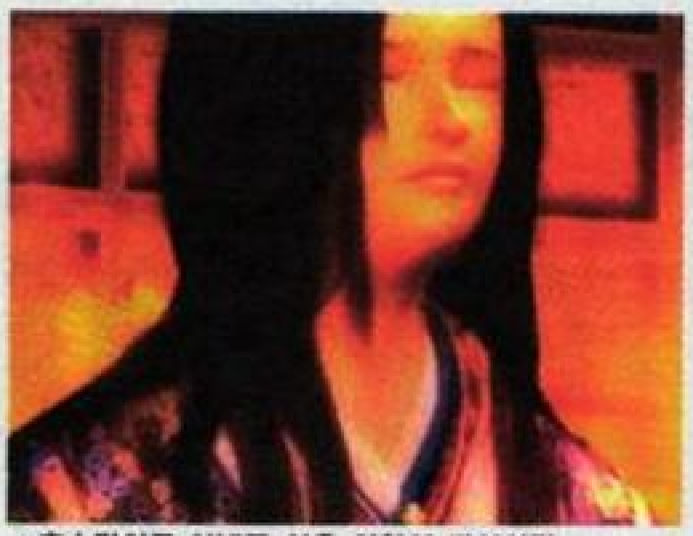
동군



▲후쿠시마가 잊지 못하는 미츠나리의 압삽한 미소

이번의 전투에서 승리하기 위해선 실제 역사와 같이 적군 중 2명의 무장, 코바야카와 히데아키(小早川秀秋)와 모리 히데모토(毛利秀元)를 아군 쪽으로 잘 꼬셔야 한다. 이 두 명의 무장이 거느리고 있는 부대의 병력은 각각 10000이므로 절대 무시할 수 없는 중요한 세력이므로, 이 전투에서의 승패의 열쇠를 쥐고 있는 것은 두 무장의 행동 방향이다. 회전 전에 정략을 계획할 때 공작을 걸기에 적당한 입장을 보이고 있는 것도 바로 이 두 무장들이다. 그렇지만 배신의 공작이 자동적으로 두 명에게 걸려있으므로 특별히 손 댈 것은 없다. 회전이 진행되는 가운데 어쩔 줄 모르고 안절부절 하는 두 무장들이 진영을 볼 수 있을 것이다. 이 들의 부대는 회전이 진행되는 가운데에서도 거의 움직이지 않는다. 이렇게 되면 그들에게 건 배신이 실패하게 되더라도 결과적으로는 동군이 유리하게 싸울 수 있게 되므로 승리하기 쉬워진다. 두 무장은 전세가 동군에게 기울어갈 때쯤 서군을 배신할 확률이 높으므로 우선은 전투에 신경을 쓰자.

서군의 포진 상태를 보면 맵 왼쪽 상단에 미츠나리의 부대가 본진에 자리잡고 있고 그 아래쪽 주변으로 부대들이 붙어있다. 그리고 맵 하단에서는 앞에서 말한 두 무장의 부대



▲호소카와도 아내를 잃은 원한이 쌓여있다



▲이에야스의 근엄한 한 장면



▲이에야스는 노부나가의 목소리에 놀란다



▲이에야스의 회상 모드



▲이에야스의 결의는 대단하다



▲괜히 화내는 히데아키


▲요시히로의 부대의 용맹스런 돌파


▲이 쪽도 고민하기는 마찬가지



▲시마 사콘의 포효



▲드디어 돌아선 히데아키

●결전


▲테루즈미 부대의 퍼포먼스



▲신신당부

들이 주력이지만 움직이지 않으므로 큰 신경을 쓰지 않아도 좋다. 맵 좌측에는 서군의 복병이 기다리고 있을 확률이 높으니 여기서는 미츠나리만을 주요 목표로 하여 공격해 들어가도록 하자. 미츠나리의 본진으로 쳐들어가려면 맵 상단의 언덕길을 이용하여 돌아가서 공격하는 것이 효과적이지만 그만큼 이동 속도가 줄어들게 된다. 그렇지 않고 정면으로 쳐들어간다면 적군의 부대들에게 보다 심한 저항을 받을 것이므로 전투가 힘들어진다.

서군의 공격 중에서 주의해야 할 점은 역시 미츠나리와 오타니 요시츠구가 쓰는 특수전술인 대포 공격이다. 더욱이 서군은 전체적으로 동군을 기다리면서 싸우는 형세이기 때문에 행군 도중에 이 들의 대포 공격을 받고 연속해서 근접 공격을 당하면 상당히 위험해진다. 대포 공격을 받은 부대는 병력 수가 위험하다고 생각하는 즉시 전선에서 물러나게 하여 다른 부대들과 같이 합류하여 공격하도록 하자. 또한 이 쪽에서도 이에야스의 대포 공격으로 보조하여 대응하는 방법도 괜찮다.

이 회전에서의 양군의 증원은 모두 늦게 도착하는 편이다. 그러므로 증원군에 대해서는 그리 신경을 쓰지 않아도 괜찮다. 그리고 서군의 증원군인 쵸소카베가 도착하는 시점에 이미 히데아키 등의 무장들의 배신이 성공해있다면 그 들로 쵸소카베를 막아내고 그 동안 미츠나리의 부대를 괴멸시키자. 여기서의 승패로 일단 시나리오가 크게 분기된다.

서군

서군에서는 초반에 동군의 공작에 단단히 걸려버린 두 부대를 잠시 포기해 둔 채로 싸워야하기 때문에 어려운


▲이에야스를 없애지 못한 것을 후회하는 사콘


▶날아라! 시마 사콘!


▲그러나 만만치 않은 오카츠의 방해


▲미츠나리의 친구인 만큼 그를 잘 알고 있는 요시츠구


◀필리는 발언을 듣자마자 깜짝


▲웃, 필리나?

PlayStation 2 POWER 공략왕!



▲공작 화면

싸움이 된다. 20000이나 되는 병력을 손해 본다는 것은 세력이 팽팽한 동군과의 전투에서 크게 불리한 방향으로 작용하는 점이다. 회전 전의 군의 때에서 짠 작전처럼 여기서는 일단 대기를 한 상태로 행군해오는 동군을 맞이하도록 하자. 동군의 시점에서 보았을 땐 위험의 대상이었던 미츠나리와 오타니의 대포 공격을 최대한 사용하여 동군 부대의 병력을 미리 많이 줄여 놓도록 하자.


▲기사 돌격도 쓰자

동군의 세력은 무작정 미츠나리가 있는 본진으로 올라오는 세력과 오타니들이 있는 맵의 좌측으로 오는 세력으로 크게 나뉜다. 우선 병력을 미리 본진 쪽에 좀 더 비중 있게 두어서 따로 따로 올라오는 동군의 부대를 포위하여 차례대로 물리치는 것이 좋다. 또한 좌측에서는 먼저 동군의 부대가 복병 부대에게 기습을 당하도록 유인한 다음에 역시 일제히 포위해서 들어가는 방법을 쓰도록 하자. 미츠나리의 부대는 웬만하면 직접적인 전투를 삼가하도록 미리 다른 부대로 방어를 시켜놓자.

동군의 부대를 포위해서 괴멸시키다 보면 어느새 맵 우측 상단의 이에야스의 부대 등만이 남게 될 것이다. 이 때를 기하여 전군 명령을 내려서 이에야스에게로 돌격하자. 양 본진 간의 거리는 상당히 떨어져 있으므로 피로도가 너무 높아져서 휴식을 요구하는 부대들이 많을 것이다. 그럴 경우에는 충분한 휴식을 취해주자. 압도적인 병력을 몰아서 이에야스의 부대를 순식간에 격파하자. 이렇게 전세가 압도적으로 되어 가면 그 동안 명령을 거부하던 아래쪽의 부대들도 움직일 수 있게 된다.


▲대포 공격을 활용하자


▲서군이냐 동군이냐


▲이에야스의 포위에 성공했다, 그러나…


▲뛰어난 순발력으로 이에야스를 구하는 오카츠


▲그녀가 있는 한 이에야스에게 손대는 것조차도 할 수 없단 말인가

③ 미나쿠치 돌파전(水口突破戰)-1600년 9월 17일



배경

세력 다툼에 있어서의 최대 결전이었던 세키가하라 전투는 동군의 승리로 끝나게 되었다. 그러나 도쿠가와 이에야스에게 있어서는 승리의 여유를 즐길 틈은 없었다. 전장에서 탈출한 이시다 미츠나리와 시마 사콘은 시마즈, 쵸소카베의 서군 잔존 부대와 일단 합류했고, 근강 지역인 미나쿠치에서 본대로 후퇴하지 못하고 있다는 정보를 얻었기 때문이다.



▲미츠나리는 다른 부대와 합류

이에야스는 그 즉시 혼다 타다카츠, 후쿠시마 마사노리를 주력으로 한 추격대를 편성했다. 그리고는 미츠나리를 잡기 위하여, 스스로 미나쿠치까지 서둘러 이동하여 서군의 잔존 부대를 몰래 기다리고 있었다.



▲추격에 열을 올리는 이에야스


▲자 시작이다

출전 가능 부대

동군

무장	병력
도쿠가와 이에야스(총대장)	5000
혼다 타다카츠	1500
후쿠시마 마사노리	4000
타나카 요시마사	3000
카니 사이조	2000

・증원군-없음

서군

무장	병력
이시다 미츠나리(총대장)	4365
시마 사콘	1500
시마즈 요시히로	1244
쵸소카베 모리치카	6660
나츠카 마사이에	1500

・증원군-없음

승리 조건

- 동군 - 이시다 미츠나리의 부대를 괴멸시킨다.
- 서군 - 도쿠가와 이에야스의 부대를 괴멸시킨다. 또는 시작 시 지정해준 지점 안으로 이시다 미츠나리, 시마즈 요시히로, 쵸소카베 모리치카의 세 부대들을 진입하게 한다.

동군, 서군 모두 조건을 만족시키지 못했다면 승패 판정은 쿠세가와 때와 같다.

전투는 이런 방식으로 (동군 시점 강조)

동군

서군에는 원래 세키가하라 전투에서의 서군의 증원군이었던 쵸소카베 모리치카와 나츠카 마사이에의 부대가 포함되어 있다. 이들 중에 쵸소카베의 부대가 꽤 강력하므로 주의하도록. 승리 조건에서 보아도 알 수 있듯이 나츠카를 제외한 모든 서군의 부대가 시작 시에 지정되어지는 위치까지 진입하게 되면 지게된다. 이렇게 되면 서군의 세력을



줄일 수 없게 되므로 다음의 회전에서 약간 불리해진다. 그러므로 서군의 행군을 저지하는 동시에 신속하게 미츠나리의 부대를 노려서 괴멸시키자.

서군은 전체적으로 맵 왼쪽 하단으로 이동을 시작하기 쉽다. 처음에 작전대로 행동하게 하면 동군의 한 부대가 서군의 후방으로 돌아가기 때문에 뒤에서의 공격을 노리기 쉬워진다. 맵 가운데의 다리를 서군이 되도록 이용하지 못하게 하는 것이 중요하다. 이 다리를 이용하여 서군의 부대들이 동시에 두 지정 지역으로의 진입을 노리게 되면 곤란한 상황이 된다. 그러므로 다리 부근에 꼭 아군의 부대를 위치시켜 놓자.

후방에서 돌아온 부대와 함께 미츠나리의 부대의 괴멸을 노리자. 그러나 쵸소카베의 방해가 만만치 않을 것이다. 쵸소카베와 미츠나리의 부대들에게 동시에 포위를 당하게 된다면 거의 불리한 상황에서 전투를 벌이게 될 수밖에 없고 사기나 전의에도 나쁜 영향을 끼치게 된다. 이런 상황을 피하고 싶다면 조건에 들어가는 부대 중 가장 병력이 빈약한 시마즈 요시히로의 부대를 노리는 것이 좋다. 시마즈 부대의 병력은 겨우 1244


▲맵 상의 다리를 잘 이용하자


▲쵸소카베의 부대를 견제하자


▲후쿠시마와 미츠나리가 만났을 때


▲일기토는 성가시다


▲섬멸에 성공했다

이므로 괴멸시키기가 가장 쉽다. 시마즈를 먼저 물리쳐 놓은 후 다시 태세를 갖추어서 미츠나리를 노리자. 이렇게 승리한다면 이시다 미츠나리와 함께 시마 사콘까지 사이좋게 저 세상으로 보낼 수 있다.

여기서 재미있는 점은 시마 사콘의 일기토 난장판에 쵸소카베도 참가했다는 것이다. 앞으로 쵸소카베가 걸어오는 일기토에도 골치를 많이 앓을 것이다.

서군


▲쵸소카베와 합류한 미츠나리

이시다 미츠나리의 고별 무대가 되기도 하는 미나쿠치 돌파전. 서군 플레이어라면 반드시 이겨서 시마 사콘 같은 A급 무장을 잃지 않도록 하자. 동군의 입장과는 반대로 서군은 맵 왼쪽의 지정 지점까지 세 부대를 진입시켜야만 한다.

화면 왼쪽하단으로 진행하다보면 동군에게 포위를 당하여 부대를 잃기 쉽다. 특히 병력이 부족한 시마즈의 부대는 꼭 지켜내야 한다. 만약 운도 나쁘게 시마즈의 부대가 대포공격이라도 받았다면 전입은 매우 힘들어 진다. 그러므로 무조건 모든 부대를 동시에 한 방향으로만 진행시키지 말고 뒤쪽의 다리를 이용하여 두 방향에서 동시에 들어가는 방법도 좋을 것이다. 이 때의 나누어지는 두 부대의 세력이 거의 비슷하게 되도록 해야 위험 부담을 줄일 수 있다. 이렇게 나누어서 행군하다보면 오히려 동군을 포위하게 되는 유리한 위치를 점할 수도 있다.


▲패배하면 미츠나리, 사콘 둘 다 저 세상으로…

공격 중시로 나가려면 병력이 적은 부대부터 괴멸시켜 나가거나 용감하게 이에야스의 부대를 노리자. 그러나 전체적으로 병력에서 열세가 드러나는 전투이기 때문에 공격 중시는 그리 권하고 싶지는 않은 방식이다.

④ 하리마 결전(播磨決戰)-1601년 9월 15일





배경

토요토미 히데요시도 경계했던 전국 시대의 책사인 쿠로다 죠스이는 중앙 지역에서 미츠나리와 이에야스가 싸우고 있는 틈을 타서 자신의 야망을 불태우기 시작한다. 그는 주목의 대상에서 벗어나 있던 규슈(九州) 지방을 장악하기 시작했다. 가토 키요마사, 나베시마 나오시게, 타치바나 무네시게 등의 무장들을 앞세운 죠스이에게 있어서 규슈 지


▲새롭게 나타난 쿠로다 죠스이


▲무섭지


▲하리마에서 맞붙는 두 사람

방의 장악은 그리 어려운 일이 아니었다.

기반을 세운 죠스이는 군대를 이끌고 동쪽으로 진군하기 시작하였다. 이는 이에야스와의 대립을 시작했다는 것을 의미하기도 했다. 게다가 앞선 전투에서 미츠나리는 세상을 떠나고 없었기 때문에 죠스이가 서군의 새로운 지휘 세력으로 등장하는 데는 별다른 문제는 없었다. 서군의 총대장으로 임명된 죠스이는 하리마에서 이에야스의 동군과 앞으로의 전향에 크게 영향을 끼칠 전투를 벌이게 되었다.

출전 가능 부대

동군

무장	병력
도쿠가와 이에야스(총대장)	10000
혼다 타다카츠	5330
이이 나오마사	5100
후쿠시마 마사노리	4000
쿠로다 나가마사	5420
호소카와 타다오키	5550
코바야카와 히데아키	10000
사카키바라 야스마사	3000
혼다 마사노부	660
토도 타카토라	2490
도쿠가와 히데타다	10000
가토 요시아키라	3140
킷카와 히로이에	3000
이케다 테루마사	4560
야마노우치 카즈토요	2958
아사노 요시나가	6510
타나카 요시마사	5850
테라사와 히로타카	2400
코고쿠 타가토모	3000
카니 사이조	2000

• 증원군-없음

서군

무장	병력
쿠로다 죠스이(총대장)	10000
시마 사콘	3000
우키타 히데이에	4610
시미즈 요시히로	5870
사나다 유키무라	3000
아카시 테루즈미	4000
코니시 유키나가	3000
쵸소카베 모리치카	6660
안코쿠지 에케이	1800
가토 키요마사	7500
모리 테루모토	10000
사타케 요시노부	9000
나베시마 나오시게	9300
모리 카츠나가	1800
마츠노 시게모토	1000
타치바나 무네시게	3900
나츠카 마사이에	1500
고토 마타비	1000
반단 에몬	1000
오노 하루나가	3000

• 증원군-없음

승리 조건

적군 총대장의 부대를 괴멸시킨다. 그렇지 않은 경우에 승패 판정은 역시 쿠세가와 때와 같다.

전투는 이런 방식으로 (동군 시점 강조)

동군



▲사나다 마사유키의 죽음



▲사스케…

서군의 총대장이 쿠로다 죠스이로 바뀌어져 있다. 죠스이는 미츠나리보다 능력치 면에서 월등히 뛰어나기 때문에 총대장 부대를 괴멸시키기가 더욱 힘들어졌다. 또한 세키가하라 전투 때 참가했던 서군의 무장들을 제외하고 새로이 참가한 무장들의 소유 병력이 상당히 많으므로 치열한 전투가 될 것이다.

서군의 병력에 비해서 동군의 병력은 전체적으로 골고루 나누어져 있다. 특히 이에야스의 아들 히데타다의 병력과 다소 능력치는 낮지만 코바야카와(미나쿠치에서 승리했을 시 참가)의 병력 10000이 동군에게 좀 더 유리하게 작용하고 있다. 일단 작전대로 회전을 시작하게 되면 맵 좌측하단에 위치하고 있는 아군의 부대가 홀로 적진에 뛰어들게 되는 사태를 유발

결전



▲사이조…



▲코스케의 사나다 십용사



▲아버지는 무서워



▲아버지는 완강해



▲후쿠시마는 가토와의 싸움 때문에 고민 중



▲오카츠의 한 컷

시키므로 꼭 미리 대기시켜 놓도록 하자. 물론 그 쪽은 죠스이의 부대가 있는 서군의 본진이므로 많은 부대로 동시에 공격해 들어가는 것이 바람직하다.

왼쪽으로 진군하다보면 상당히 신경 쓰이게 되는 것이 바로 맵 우측하단의 서군 부대들이다. 이들이 다가와서 아군의 허리를 찌르게 되는 형세가 되기 쉽다. 이 방해를 조금이라도 줄이려면 미리 정략에서 힘을 써 두었어야 한다. 그 방향에 있는 서군의 무장들은 대부분 입장 면에서 볼 때 동군에게로 상당히 기울어져 있으므로 배신이나 부전 등의 공작을 최대한으로 걸어 놓자. 이렇게 되면 그 방향에서 올라오는 부대들의 수가 적어지므로 각개 격파를 하기에 수월해진다. 특히 쵸소카베 같은 까다로운 무장이 홀로 올라오게 되므로 압도적인 병력으로 둘러싸서 쉽게 없앨 수 있게 된다. 쵸소카베의 부대는 기마병 종류로 이루어져 있으므로 특히 사카기바라의 부대와 전투를 시켜서 특수전술인 창금을 자주 써 주는 것이 좋다.

또한 주로 맵 중앙에서 마주칠 수 있는 사나다 유키무라의 부대를 조심해야 한다. 유키무라는 앞으로의 시나리오에서도 아주 비중 있게 나오는 무장인 만큼 그 강력함을 드러내 보인다. 역시 이에야스의 아들로서 강력함을 보여주는 히데타다를 잘 다루어야 한다. 히데타다는 대포 공격까지 가능하므로 앞으로의 전투에서도 이에야스를 대신해서 그의 활약이 돋보일 것이다(지각만 안 했으면 세키가하라 전투에서도 활약할 수 있었을 텐데…).

아군의 거의 모든 부대가 슬슬 죠스이가 있는 곳으로 향하기 시작하면 이미 전세는 유리하게 돌아가고 있을 것이다. 죠스이의 주위에는 역시 강력한 방어진이 펼쳐져 있기 때문에 특수전술을 최대한으로 활용하여야 한다. 이에야스를 근처까지 행군시켰다면 대포 공격을 시도하자. 죠스이는 특수 병기를 이용한 특수전술을 사용해오므로 그 점에 주의하면 된다.


▲혼자서 돌격은 금물


▲창금을 잘 쓰자


▲히데타다의 결의


▶많은 피해를 입은 죠스이


▲또 다시 테루즈미의 피포



▲죠스이를 꺾었다

서군

서군의 경우에는 적이 한 군데에 뭉쳐져 있기 때문에 소수 부대로의 무모한 돌격은 삼가야 한다. 병력의 분배가 고르지 않은 만큼 한데 뭉쳐서 싸우는 것이 더욱 중요해진다.


▲아버지를 살해당한 사나다 유키무라


▲쿠로다 죠스이 일행과 만나게 된다


▲죠스이가 총대장이 된 것에 못마땅해하는 서군 무장들

PlayStation 2

POWER 공략왕!



▲내가 서군의 대장이 되다니…. 재미있게 되었군!

우선 진군해 오는 동군에 맞서서 대기하면서 한 부대씩 괴멸시키는 방법이 괜찮을 것이다. 이 방식은 세키가하라 전투에서와 비슷한 것이므로 안심하고 사용할 만한 방법이다. 차례대로 들어오는 동군의 부대를 먼저 원거리 공격으로 힘을 빼놓은 다음에 포위해서 직접 공격 및 근거리용 특수전술을 사용해주자. 이렇게 함으로써 방어하는 입장의 능력을 최대한 효율적으로 살릴 수 있도록 하자. 아군의 총대장이 있는 맵 좌측하단의 진으로 동군의 병력이 몰리기 십상이니 병력이 많이 피해를 입었다면 반대쪽의 부대에서 증원을 보내 돕도록 하자.

서군의 부대 중에서 주목해야 할 것 중의 하나가 바로 유키무라의 특수전술이다. 그의 부대의 특성 상 상당한 공격력을 자랑하는 쿠노이치의 전술을 쓸 수 있으므로 전의가 올랐다면 자주 사용하자. 물론 동군의 강한 부대를 공격할 것을 생각해서 회수는 적당히 남겨두어야 한다. 유키무라 외에도 막강한 병력과 공격력을 자랑하는 쵸소카베와 사타케 요시노부의 부대들은 주로 최전방에서 활약하게 하여 효과를 보자. 또한 이를 바탕으로 대규모의 병력을 가진 부대들이 앞을 막아주고 소규모 병력의 부대들이 뒤에서 특수전술 등으로 보조해주도록 하자.

전투 진행 시에 조심해야 할 것은 역시 동군의 방해 공작들이다. 이로 인해서 병력의 균형이 무너질 수도 있기 때문이다. 이쪽에서도 정략 시에 최대한 효과적으로 방해 공작을 놓자.


▲당했군…



▲죠스이는 결국 세상을 뜨게 된다

⑤ 우에다 퇴각전(上田退却戰)-1600년 9월 20일





배경

세키가하라의 전투에서 서군에게 패배한 이에야스는 일단 후방으로 후퇴할 것을 결정한다. 그러나 중앙 지역의 산길을 지나서 후퇴하던 도중에, 동군이 오기를 기다리고 있었던 사나다 마사유키의 부대에게 습격을 받아 곤란한 상황에 처하게 된다. 이에야스는 세키가하라의 전투에 늦게 참전했던 그의 아들, 도쿠가와 히데타다가 이끄는 별동대와 일단 합류하게 된다. 그러나 얼마 지나지 않아 뒤쪽으로 부터 동군을 추격하고 있었던 미츠나리의 부대들과도 만나게 된다. 동군이 열세에 처한 가운데 우에다에서 다시 전투가 벌어진다.



▲히데타다는 방해를 받게 되고…



▲포위에 성공하였다

출전 가능 부대

동군

무장	병력
도쿠가와 이에야스(총대장)	4000
토쿠가와 히데타다	5000
사카기바라 야스마사	3000
혼다 마사노부	1980
토도 타가토라	3735

・증원군-없음

서군

무장	병력
이시다 미츠나리(총대장)	5820
시마 사콘	3000
가모 사토이에	2100
사나다 마사유키	3000
사나다 유키무라	2000

・증원군-없음

승리 조건

- 동군-이시다 미츠나리의 부대를 괴멸시킨다. 또는 시작 시 지정된 지역 내에 도쿠가와 이에야스, 도쿠가와 히데타다, 사카기바라 야스마사의 세 부대가 진입하게 되면 승리.
- 서군-도쿠가와 이에야스의 부대를 괴멸시킨다.

양군 모두 그렇지 못하였을 경우에 승패 판정은 쿠세가와 때와 같다.

전투는 이런 방식으로 (서군 시점 강조)

서군

이 경우에는 미나쿠치와는 반대로 서군이 추격, 동군이 퇴각의 상황에 놓이게 된다. 시작 전에 작전을 짤 때도 알 수 있듯이 사나다 마사유키와 유키무라의 부대는 잠복하



▲미츠나리는 다시 한 번 결의를 다짐한다

고 있는 중이다. 그 잠복 장소가 바로 동군의 부대들이 도망쳐야 하는 지점이기도 하기 때문에 이 잠복 부대들의 역할에 따라 승패가 갈라지게 된다.

처음 시작하면 동군의 부대는 거의 유키무라의 부대가 잠복하고 있는 맵 우측상단의 장소를 향해 행군하게 될 것이다. 물론 쫓기에 전념한다면 도중에 맵 중앙에서 전투를 벌일 수도 있지만 되도록 잠복 부대가 있는 곳까지 착실히 몰아 넣자. 잠복하고 있는 마사유키의 부대는 끝까지 기다리고 있다가 근처에 어슬렁거리면서 들어오는 동군 부대가 있으면 잠복을 풀고 기습을 걸자. 그리고 뒤에서 계속 쫓아온 부대들을 합류시켜서 승리 조건에 속하는 동군의 부대를 목표로 공격하자. 병력 수를 비교해보면 동군의 부대 중 사카기바라의 부대를 노리는 것이 가장 좋지만 정작 이에야스의 부대 병력도 사카기바라와 비슷한 수준임을 알 수 있을 것이다. 따라서 여기서는 총대장 이에야스의 부대를 공격하는데 좀 더 신경을 쓰자.

이러한 도중에 갈 곳을 잃은 동군 부대들은 다리를 건너서 맵 우측하단의 지점으로 도망치려고도 할 것이다. 그러나 그 곳에도 아군인 마사유키의 부대가 잠복하고 있으므로 충분히 진입을 저지할 수 있을 것이다. 그런데 보통 전투를 진행하다 보면 마사유키가 계속 잠복인 상태로 놀고 있음을 발견할 수 있다. 동군은 우측상단의 지정 장소를 더 선호하는 편이기 때문이다. 따라서 전투의 진행 상황에 따라 아예 우측상단이 주 전투 지점이 되고 있다면 마사유키의 부대의 잠복을 풀어버리고 아군의 전투를 지원해주는 편이 낫다.

특수전술의 사용면에 있어서는 역시 유키무라 부대의 쿠노이치가 상당히 괜찮은 편이다. 특히 잠복을 푼 기습 후 쿠노이치의 2연타 공격은 상대 부대에게 큰 피해를 입힐 수 있다. 그 외에도 미츠나리의 대포 공격도 좋다. 여기서는 아예 바로 이에야스의 부대에 대포를 쏘는 것도 좋다.



▲사나다 부자



▲우측의 복병부대를 잘 써야한다



▲대포 공격으로 혼을 빼놓자



▲기습에 성공했다



▲쿠노이치 소대의 공격



▲이 게임에서의 쿠노이치는 무적?

동군

시작 후 전체 맵을 보면 목표 지점이 아무런 방어 부대도 없이 허점 투성으로 보일 것이다. 그러나 미리 서군으로 플레이해 보면 알 수 있듯이 사나다 부자의 잠복 부대가 위아래로 각각 잠복하고 있는 중이다. 이 상태에서 목표 지점으로 행군하다가는 서군의 포위를 받아 몰살당하기 쉬우니 섣불리 움직이지 말자.



▲동군의 앞에는 사나다 부자의 군대들이 기다리고 있었다

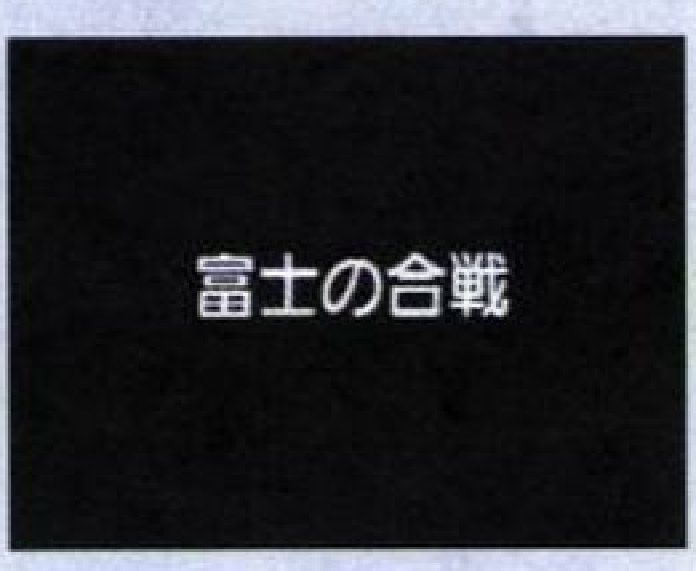
이렇게 행동의 폭이 좁은 전투이기 때문에 승리하기가 어려울 것이다. 안전한 진입을 원한다면 승리 조건에 관계되는 부대를 잘 보호하면서 한데 뭉쳐서 진행하다가 기습을 걸어온 복병 부대를 일시에 포위해서 신속히 없애야 한다. 이 때 기습을 받게 되는 대상은 그나마 병력에 여유가 있는 상태인 부대(히데타다 등)로 하자. 아니면 능력치가 높은 무장의 부대를 이용하여 사전에 잠복 부대를 알아차리고 공격하는 방법도 있다.



▲이에야스는 당황하지 않고 돌파를 시작한다

아무래도 복병에 의한 기습을 받기가 싫다면 일단은 바로 근처의 서군보다 병력이 우세한 점을 이용하여 그 부대들에게 공격을 거는 것도 해볼 만 하다. 더군다나 이 쪽에는 이에야스와 히데타다의 대포 공격이 다수로 준비되어 있기 때문에 유리한 전투를 벌이기가 쉽다. 이 상태로 몰아 부치는데 성공한다면 미츠나리의 부대까지 쓸어버리자. 어차피 미츠나리만 제거한다면 승리할 수 있기 때문이다.

⑥ 후지이 회전(富士の合戦)-1601년 9월 25일





출전 가능 부대

동군

무장	병력
도쿠가와 이에야스(총대장)	10000
혼다 타다카츠	4365
이이 나오마사	4222
후쿠시마 마사노리	3000
쿠로다 나가마사	4050
호소카와 타다오키	4162
사카기바라 야스마사	3000
혼다 마사노부	1320
쿠로다 죠스이	10000
토도 타가토라	3735
도쿠가와 히데타다	10000
가토 키요마사	7500
가토 요시아키라	3000
아사노 요시나가	5862
타나카 요시마사	1500
나베시마 나오시게	9300
타치바나 무네시게	3900
카니 사이조	2000

•증원군-미츠다이라 타다요시(3804), 유키 히데야스(9000)

배경

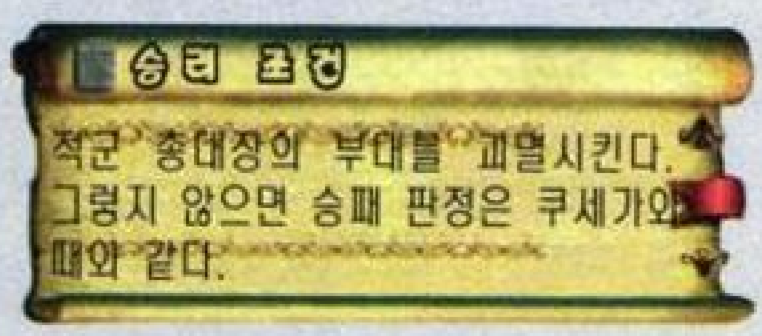
겨우겨우 퇴각에 성공한 도쿠가와 이에야스는 일단 본거지인 에도로 돌아가서 병력의 재정비를 꾀하게 된다. 한편 은거중이었던 쿠로다 죠스이는 가토 키요마사, 나베시마 나오시게 등의 무장들을 앞세워 결국은

서군

무장	병력
이시다 미츠나리(총대장)	7906
시마 사콘	3500
오타니 요시츠구	5700
우키다 히데이에	6915
시마즈 요시히로	4000
코바야카와 히데아키	7500
사나다 유키무라	2000
아카시 테루즈미	6000
코니시 유키나가	6000
쵸소카베 모리치카	4995
안코쿠지 에케이	1800
사나다 마사유키	3000
가모 사토이에	2400
모리 카츠나가	2250
모리 히데모토	7500
킷카와 히로이에	3000
오가와 스케타다	4290
나츠카 마사이에	1500
반단 에몬	2850
오노 하루나가	3000

•증원군-없음

규슈 지방을 자신의 세력하에 두게 된다. 그리고는 병력을 이끌고 급속히 동부 지역으로의 이동을 시작한다. 한편 이시다 미츠나리의 서군도 급속히 뒤를 따라오는 죠스이를 경계하는 한편 다시 동군으로의 공격을 시도한다. 이제 후지이에서 동군의 토벌에 열을 올리는 서군과 재집결한 동군의 회전이 시작된다. 또한 이들을 지켜보는 또 다른 세력이라고도 할 수 있는 쿠로다 죠스이도 향방은 과연 어떻게 될 것인지….



전투는 이런 방식으로 (서군 시점 강조)

서군

일단은 동군 세력으로 되어있는 쿠로다 죠스이가 신경 쓰인다. 게다가 부대의 병력도 10000, 그를 따르는 가토 키요마사도 7500…. 결코 만만치 않은 세력이다. 그러나 이들은 어차피 서군과 동군에 대한 입장이


▲정확히 명중!

거의 반반이기 때문에 공작을 걸어 놓아 그 자리에서 전투만 방관하는 상태로 만들기가 쉽다. 그러므로 정략에서 적어도 그 두 명의 무장에게만은 공작을 꼭 걸어놓아야 한다.

이렇게 되면 실질적으로 전투를 벌이는 상대는 원래 동군 세력들만 남게 된다. 이들은 거의

초반에 맵 우측상단의 지점에 위치하고 있다가 서서히 아군의 본진을 향해 공격해 오기 시작한다. 결국 이번 회전의 주요 격전 장소는 맵의 중앙 지역이 될 것이다. 어차피 죠스이의 세력은 그 자리에서 대기만 하고 있을 테니 거의 모든 병력을 중앙의 지역으로 향하게 하자. 맵 좌측에 떨어져 있는 부대도 가급적이면 중앙으로 행군시켜서 보다 많은 병력을 모을 수 있도록 만들자.


▲아버지에게 심용사를 자랑하고 있는 유키무라


▲발사!

이렇게 진행하다 보면 동군은 적은 병력임에도 불구하고 잘도 중앙 지역으로 부대를 이동시킬 것이다. 많은 아군의 부대들로 중앙으로 모이는 동군 부대를 포위하여 우위를 점하자. 동군은 이렇다할 반격을 하지도 못하고 서서히 괴멸되어 갈 것이다. 거기에 오타니의 대포 공격을 곁들여 주면 더할 나위 없이 유리한 상황을 만들 수 있다. 그러나 동군의 부대들을 중앙에서 확실히 괴멸시키기 전에 상단으로 진행하는 것은 삼가자. 자군의 부대의 뒤를 따라 들어오는 도쿠가와 히데타다의 부대를 경계해야 하기 때문이다.

한참 중앙에서 전투를 벌이다 보면 맵 우측으로 돌아서 다리를 건너 공격해오는 동군의 부대가 있을 것이다. 이 부대들은 미리 남는 부대로 다리를 점거하여 통과하지 못하도록 그 자리에서 방어하게 하자. 그대로 놓아둔다면 아군의 총대장이 직접 공격받을 수도 있으므로 위험해


▲쿠노이치는 정녕 무적이란 말인가…



▲갑자기 나타난 쿠로다 죠스이


▲뛰어난 검술을 보여주는 키요마사



▲역겹다. 빨리 가라


▲공작은 이렇게


▲동군의 증원이 나타나는 곳


▲중앙에서 차례대로 상대하자


▲쿠노이치도 이용하자


▲만약 패배한다면 미츠나리는 저 세상으로…

진다. 동군의 모든 진격부대를 물리쳤다면 남은 것은 이에야스를 치는 것뿐이다. 그 전에 연속된 전투로 피로해진 부대들을 휴식시켜 놓도록 하자.

동군


▲아버지의 행동을 걱정하는 아들



▲갑자기 찾아온 죠스이들이 반갑지 않은 이에야스(인상쓰는 것만 봐도 알 수 있다)


▲서군에 가담한다는 죠스이의 발언에 긴장하는 동군 무장들



동군으로서도 쿠로다 죠스이의 세력이 지금은 아무리 같은 편이라도 눈에 거슬리는 존재가 될 것이다. 그들은 주로 전투의 방관을 목적으로 하고 있기 때문에 아무리 수가 많더라도 도움이 되지 않는다.

일단 세력이 밀리는 상태에서 무조건적인 중앙으로의 돌격은 피해야 한다. 대신 서군의 부대를 최대한 쿠로다 죠스이의 부대가 위치하고 있는 곳으로 유인할 수 있게 작전을 짜야 할 것이다. 아무리 죠스이가 방관만 하고 있더라도 근처에 일단은 적 세력인 서군의 부대가 있어서 공격을 걸어온다면 자동적으로 싸우게 되기 때문이다.

이를 위해서 군의에서 작전을 짤 때 최대한 죠스이의 부대가 서군과 만나기 쉬운 장소에 위치하도록 하는 방법이 있다. 또한 전투가 시작되면 이에야스를 비롯한 모든 부대가 바로 아래쪽으로 이동하여 죠스이의 부대가 위치한 진영의 후방 지역에서 대기하는 방법이 있다. 이렇게 되면 서군은 좁은 다리를 건너와서 공격해야하는 불편함을 안아야 될 뿐만 아니라 자동적으로 죠스이와 싸우게 될 확률이 커진다. 죠스이가 싸우는 동시에 아군의 부대들도 서군으로의 공격을 시도하자.

시간이 지나면 꽤 많은 병력을 가진 아군의 부대들이 증원군으로 나타나니 여유를 가지고 진격하도록 하자.


▲하하하하, 재밌군!


▲몰래 도와주겠다는 자신의 제의를 이에야스가 거부하자 썩은 표정을 짓는다

7 세타 공방전(瀬田攻防戰)-1614년 10월 20일





배경

하리마 결전에서 도쿠가와 이에야스의 동군에게 패배를 당한 쿠로다 죠스이는 그만 자결하고 만다. 이로써 일본의 천하는 도쿠가와 가문의 손에 들어오기 시작한다. 이에야스는 마침내 에도에서 그의 가문에 의한 새로운 막부를 열게 된다. 그리고 이에야스 자신은 대장군에 취임되나 수년이 지난 후에 곧 그의 아들인 히데타다에게 그 자리를 넘겨주게 된다. 한편 그 동안 도쿠가와 가문과 토요토미 가문과의 사이는 갈수록 험악해지고 만다.

그러한 대립 상태가 지속되던 중 드디어 1615년에 접어들면서 다시 전쟁의 기운이 감돌기 시작한다. 쿠로다 죠스이의 유언에 의해 실질적으로 군대의 지휘권을 물려받은 사나다 유키무라. 그는 자신이 통솔하는 부대들을 이끌고 세타 지역으로 진출하게 된다. 유키무라의 군대의 진출을 당장에 막을 수 있었던 부대는 토도 타카토라의 부대와 도쿠가와 이에야스의 본대 밖에 없었다. 그에 비하여 진군해 오는 서군은 사나다 유키무라의 부대를 포함해 총 4부대. 새로운 국면으로의 막을 여는 전투가 세타에서 벌어지게 된다.


▲죠스이, 세상에서 사라지는 중


▲서군은 오사카를 나선다


▲세타에서 붙은 유키무라와 이에야스

출전 가능 부대

동군

무장	병력
도쿠가와 이에야스(총대장)	10000
토도 타카토라	7000

·증원군-혼다 타다카츠(6750), 사카키바라 야스카츠(4500), 이이 나오타카(8100), 사카이 이에츠구(4500), 도쿠가와 히데타다(10000), 혼다 마사노부(5400)

서군

무장	병력
사나다 유키무라(총대장)	7000
키무라 시게나리	8000
고토 마타비	6000
모리 카츠나가	4500

·증원군-아카시 테루즈미(4000), 쵸소카베 모리치카(5000), 반단 에몬(3000)

승리 조건

- 동군-서군 총대장인 사나다 유키무라의 부대를 괴멸시킨다.
- 서군-동군 총대장인 도쿠가와 이에야스의 부대를 괴멸시킨다.

양군 모두 조건을 만족시키지 못했을 경우에는 자동적으로 동군이 승리하게 된다.

전투는 이런 방식으로

동군


▲이에야스는 유키무라의 행동에 괴씸해한다

초기 병력을 보게 되면 서군에 비해 굉장히 밀리고 있다는 것에 당황할 것이다. 그러나 시간이 지날수록 속속들이 아군의 증원이 밀려들어오므로 그 때까지 무리한 전투를 피해야 한다. 만약 이에야스의 부대가 전멸 당하게 된다면 그대로 패배이므로 토도 타카토라의 부대로 근처의 다리에서 서군이 건너오


▲증원 출현 지역 1


▲증원 출현 지역 2


▲유키무라의 부대를 노리자


▲초반에는 이러한 식으로

지 못하도록 방어하면서 최대한으로 시간을 끌어야한다.

적군 중 유키무라의 부대는 다리를 건너


▲쑥스러워하기는…

곧장 이에야스의 부대를 노리며 다가오게 되는데 이 때 거리를 맞추어서 대포나 한 방 선물해주자. 유키무라의 부대에 큰 피해를 입힐 수 있을 것이다. 그 후 아군의 증원군이 나타나는 위치에서 가장 가까운 편인 맵 우측지역으로 서서히 이동하여 시간을 끌면 거의 성공이다. 혼다 타다카츠의 부대를 시작으로 계속 나타나는 아군의 증원 부대는 서군에 역공을 걸기에 충분하다. 지금쯤이면 쇠약해져 있을 유키무라의 부대를 목표로 본격적인 공격을 시작하자. 적군의 증원은 아군보다 늦게 도착하는 편이고 위치도 강 건너인 만큼 두려워할 대상이 되지 못한다.

서군

서군의 입장에서는 상당히 어려운 전투이다. 이 전투에서 시간 내로 도쿠가와 이에야스의 부대를 물리치지 못한다면 자동적으로 패배하게 되고 다음의 회전에서 아군 세력 중 우키다 히데이에(宇喜多秀家)의 부대가 제외되어 버린다. 다음 시나리오의 회전은 지금보다 더욱 어려운 난이도를 자랑하므로 꼭 승리를 차지하도록 노력하자.

초기 세력은 전체 맵을 봐도 한 눈에 알 수 있듯이 아군의 병력이 유리하다. 그러나 꼭 좋은 상황 만이라고는 할 수 없는 이유가 바로 맵 중앙의 강의 존재이다. 때문에 위아래로 위치한 두 다리를 이용하여 공격해야 한다(물론 강이 없었다면 서군이 확실히 유리하겠지만…). 위의 다리에서는 이에야스를 호위하는 타가토라의 부대 때문에 진입에 방해를 받기 쉬우므로 많은 병력을 아래쪽의 다리로 이동시켜서 한시라도 빨리 이에야스의 부대를 노리자. 이에야스의 부대를 얼마나 우세한 상황에서 쓰러뜨리느냐가 승리의 관건이 된다. 시간을 끌면 줄줄이 나타나는 동군의 증원으로 인해 훨씬 불리해진다.

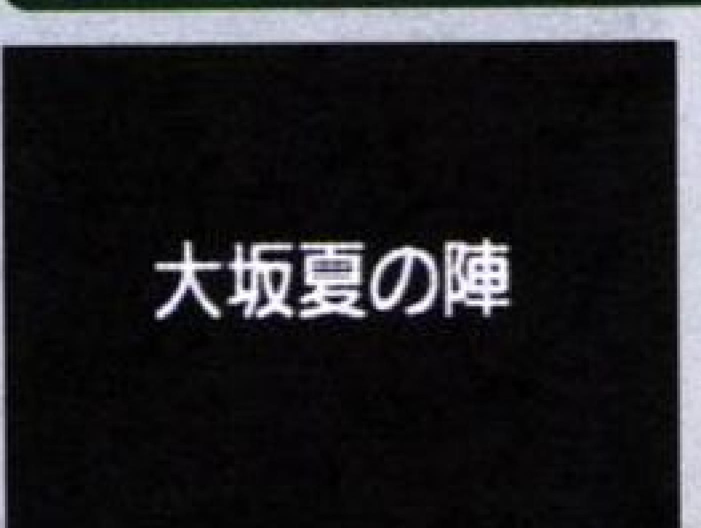
이에야스를 포위해서 가두는 것이 실패하거나 아예 처음부터 다리를 건널 생각이 없고 수비위주로 싸우고 싶다면 역시 두 다리가 중요하게 된다. 동군의 증원들은 아군보다 빠르므로 병력이 모이게 되면 역공을 걸어 올 것이다. 이 때 몇 부대씩 다리의 출구를 막고 있으면서 적 군대가 좁은 공간에서 자동으로 포위되는 식으로 형세를 만들어 착실히 물리쳐가자. 아군의 증원도 도착하는 대로 서둘러 이러한 공격에 가담시키자. 하지만 역시 빠른 시간 내에 승부를 내는 방법이 좋을 것이다….



▲도쿠가와가 움직이기 시작했음을 알리는 사스케


▲유키무라는 이것을 절호의 찬스로 삼는다

⑧ 오사카 여름의 진(大阪夏の陣) - 1615년 5월 7일



배경

오사카 성에서 끈질기게 버티고 있었던 토요토미 군에 대해서, 이 전투가 장기화가 되는 것을 꺼려했던 이에야스는 일단 화평을 맺기로 한다. 이로써 길었던 오사카 겨울의 진은 막을 내리게 된다.

그러나 화평이 있은 후에도 토요토미와 도쿠가와 양 가문끼리의 사이는 점점 험악해지게 된다. 여름에 들어와서는 그런 감정이 극에 달하게 되고 마침내 이에야스는 토요토미 가문을 멸망시키기로 마음먹게 된다. 이에야스는 많은 병력을 이끌고 오사카를 목표로 공격해 들어온다. 이 것은 명백히 화평 조약을 위반하는 행동이었던 것이다. 오사카 성 주변의 도랑을 다 매웠기 때문에 방어를 제대로 할 수 없게된 유키무라의 군

전체 맵



대는 할 수 없이 야외로 나가서 방어하게 된다. 하지만 전력에서 심하게 뒤지는 서군의 패배는 거의 명확한 것이었다. 이제 토요토미 가문의 생사가 걸린 전투가 오사카에서 시작된다.


▲화평 조약의 조건으로 도랑을 없애기로 한다


▲과연 토요토미 가문의 운명은…



▲오사카에서

출전 가능 부대

동군

무장	병력
도쿠가와 이에야스(총대장)	10000
쿠로다 나가마사	3000
호소카와 타다오키	6500
혼다 마사노부	3660
다테 마사무네	7000
토도 타가토라	6600
도쿠가와 히데타다	10000
혼다 타다토마	4500
사카키바라 야스카츠	3000
이이 나오타카	5400
가토 요시아키라	3000
마츠다이라 타다나오	10000
테라사와 히로타카	4315
후쿠시마 마사노리	4345
사카이 이에츠구	2490
마에다 토시츠네	10000
카타쿠라 코쥬로	3390

・증원군 없음

서군

무장	병력
사나다 유키무라(총대장)	8000
우키다 히데이에	5000
키무라 시게나리	8000
아카시 테루즈미	4000
쵸소카베 모리치카	5000
고토 마타비	6000
모리 카츠나가	4540
반단 에몬	3000
오노 하루나가	4000
오노 하루후사	4000

・증원군 토요토미 히데요리(5000)

승리 조건

적군 총대장의 부대를 괴멸시킨다. 그렇지 않을 경우의 승패 판정은 역시 쿠세가와 때와 같다.

전투는 이런 방식으로

동군


▲또 지각한 히데타다, 혼나도 싸다


▲호탕한 성격을 가진 마사무네(웃음이 웃기다?)


▲그도 야망은 대단하다


▲아버지의 옆모습

실제 역사상으로도 도쿠가와 이에야스 군의 무난한 승리로 끝났듯이 게임 상에서도 서군에 비해서 동군이 훨씬 유리한 상황이다. 병력의 차를 보아도 쉽게 이길 수 있는 회전이라는 것을 느낄 수 있다. 게다가 서군이 있는 장소는 그다지 방어하기에 좋은 지형도 아


▲다시 노부나가가 나타나고…



▲유키무라와 이에야스가 만났을 때 벌어지는 이벤트, 이에야스의 위기?


▲모든 것은 끝났다


▲이제 새로운 세상이 열리게 된다

닐뿐더러 부대끼리 뭉쳐있는 것도 아니다. 그러나 공작을 걸기에는 아주 힘든 만큼 전투에 건 서군의 각오는 대단한 상태이다.

회전이 시작되면 생각 없이 돌진할 것이 아니라 많은 병력을 살려서 다수의 부대로 소수의 부대를 확실히 처리해나가자. 초기 아군 부대의 위치로 보아서는 이에야스 부대의 방어가 소홀해지기 쉬운 단점이 있으므로 그 점도 같이 보완해 나가자. 대부분의 적의 부대는 대포 공격을 갖고 있기 때문에 그 점에만 약간 주의하면 된다.

아군의 부대 중에 주목할 부대가 있다면 바로 새로이 나타난 다테 마사무네의 부대이다. 이 부대는 뛰어난 기동성과 공격력을 동시에 갖추고 있으므로 최고의 활약을 해내기에 부족함이 없을 것이다. 특히 직접적인 전투와 함께 사용할 수 있는 특수전술, 기마돌격이 사나다 유키무라의 부대에게 상당한 위력을 발휘하므로 꼭 활용하자. 서군을 섬멸시킨다면 드디어 도쿠가와 이에야스의 새로운 시대가 열리게 되는 대망의 엔딩을 볼 수 있다.





▲아내와 이별을 고하는 히데요리



▲이별에 슬퍼하는 손녀를 위로하는 이에야스

서군

동군의 입장에서 본 이 시나리오의 회전이 너무 쉽다면 반대로 서군의 입장에서는 결전의 게임 내에서 1, 2위를 다툴 정도의 난이도를 자랑하는 회전이다. 서군은 여기서 진다면 배드 엔딩을 보게 되므로 최선을 다하여 싸워야 한다(배드 엔딩도 한 번 정도는 볼만은 하다…).

세타에서 동군에게 패배했었다면 이 곳에서 우키다의 부대를 쓸 수 없게 되므로 상황은 더욱 어렵게 된다. 동군의 설명에서도 말했듯이 이 곳은 오사카 성이 아니라서 방어하는 데도 힘들다는 사실을 알고 있어야 한다. 그러므로 아군이 서로 흩어지게 된다면 무참히 격파 당하게 된다. 하나의 부대라도 소홀하게 사용해서는 여기서 절대 이길 수 없다. 흩어져 있는 병력을 한 곳에 모아서 한시라도 빨리 방어진 구축에 힘써야 한다.



◀기본은 수비 중심이다



▲마사무네의 기마 돌격은 강력


▲화려한 공작 연포



▲유키무라에게 건투를 비는 히데요리



▲여유롭게 술판을 벌이고 있는 유키무라



▲유키무라는 서군의 무장들에게 무엇인가를 알리는데…



▲오사카 성의 야경과 어울러져 불꽃놀이가 벌어진다



▲어머, 아름다워라!



▲이에야스도 불꽃놀이를 보고 당찬 유키무라의 행동에 그만 웃어버린다

다행히 아군의 부대들 중 상당수가 특수전술 중 대포 공격을 가지고 있다는 것이 그나마의 방어에 도움이 된다. 아군의 진지를 향해 올라오는 동군의 부대들이 접근전을 펼치기 전에 대포 공격을 동반한 여러 가지 원거리 공격 기술을 써서 그 병력들을 줄여 놓아야 한다. 그리고 접근전에서는 포위를 자주 시도하여 전의의 회복에 힘쓰고 다시 특수전술을 사용하는 반복 작전을 사용하자. 초기의 아군의 위치와 적군의 위치가 너



▲이 상태로 싸우라고?

무 가까워서 방어하기에 너무 힘들다고 생각되면 맵 상단이나 좌측으로 조금씩 이동하여 진을 치고 그 장소에서 적 부대를 차례차례 상대하며 맞서자.

초기의 부대 배치와 전투 중의 전체 맵을 참고해보면 적의 총대장인 이에야스가 있는 맵 좌측하단의 수비가 많이 허술하다는 점을 느낄 수 있다. 이것을 이용하여 전군이 동시에 이에야스가 있는 본진으로 돌아서 쳐들어가는 방법도 생각할 수 있겠지만 그 만큼 피로도도 쌓이고 조금이라도 머뭇거린다면 금새 적들에게 포위되어 버리기 때문에 방어하는 것보다 더욱 어렵다. 여기서 좀 더 생각하여 초기의 위치에 미끼가 될 부대를 남겨놓고 다른 부대들은 이에야스를 치는 방법도 시도해 보자(성공의 보장은…). 이 때 아무리 이에야스로부터 비교적 가까운 거리에 있는 다테 마사무네 부대의 방해를 잘 피해야 한다. 여기서 극적으로 승리한다면 세키가하라에서 마지막 결전을 벌이게 된다.

⑨ 하코네 사수전(箱根死守戰)-1601년 9월 25일





▲서군은 순조롭게 쫓아온다

배경

후지이에서 패배한 도쿠가와 이에야스는 휘하의 무장들과 같이 이 후의 대비책에 대한 의논에 들어갔다. 무장들은 모두 에도로 총퇴각할 것을 주장하였고 이에야스도 그 주장을 받아들이게 된다. 그렇지만 문제는 누가 미끼 역할을 할 것인지를 정하는 것이었다. 왜냐하면 꽤 험악한 지형으로 되어있는 하코네에서 자신을 희생하면서 까지 서군의 발목을 잡아서 전군 총퇴각의 성공을 위한 시간을 벌어야 하기 때문이었다. 그 문제에 의해 모든 사람들이 고민을 하고 있던 중 마침내 미끼로 지원한 이들은 이이 나오마사, 사카기바라 야스마사 같은 도쿠가와의 직속 부하들이었다. 동군이 하코네에 도착하고 미끼 부대들이 포진하기 시작하던 때에 미츠나리가 이끄는 서군은 하코네에서 5킬로미터 떨어진 곳까지 추격해 오게된다.



▲이들이 미끼부대가 된다

출전 가능 부대

동군

무장	병력
도쿠가와 이에야스(총대장)	7500
혼다 타다카츠	2533
이이 나오마사	3400
사카기바라 야스마사	4000
혼다 마사노부	330
사카이 이에츠구	5900

・증원군-마츠다이라 타다요시(3000), 유키 히데야스(4500)

서군

무장	병력
이시다 미츠나리(총대장)	9820
시마 사콘	3300
오오타니 요시츠구	5600
우키다 히데이에	9220
사나다 유키무라	4500
코니시 유키나가	3000

・증원군-아카시 테루즈미(8000), 가모 사토이에(2700), 초소카베 모리치카(4000), 시마즈 요시히로(5000)

승리 조건

- 동군-서군 총대장인 이시다 미츠나리의 부대를 괴멸시킨다.
- 서군-동군 총대장인 도쿠가와 이에야스의 부대를 괴멸시킨다.

양군 모두 그렇지 못할 경우에는 자동적으로 동군이 승리하게 된다.

전투는 이런 방식으로

서군


▲뒤를 쫓아온 미츠나리들

전력 면에서 추격하는 쪽인 서군이 여러모로 유리한 상황이다. 동군에도 유명하고 뛰어난 무장들이 남아있다고는 해도 서군도 만만치 않기 때문이다. 게다가 나중에 나타나는 증원군의 수를 비교해보아도 승리하기는 그다지 어렵지 않다. 적의 전 부대와 싸위도 동등하게 겨룰 수 있지만 신속하게 이에야스의 부대를 괴멸시키도록 하자.




▲이에야스도 있다는 것을 알게 되고 궁금해한다



▲같이 정정당당하게 맞서기로 한 미츠나리

전투가 벌어지는 하코네는 꽤 험난한 지형이라서 이동하기에 힘이 든다. 적은 추격하기 힘든 언덕 위로 잘 도망가니 유의해두자(특히 맵 우측하단의 언덕). 이런 때에는 도로에서 전투가 벌어지는 동안 대기 중의 다른 부대들로 퇴각로를 막아두는 것도 필요하다.

특수전술의 종류에서 유리하게 쓸 수 있는 것들은 적 부대를 지나치고 목표까지 바로 향할 수 있는 기동 방어가 있다. 또한 언제나 유리하게 쓸 수 있는 대포 공격도 있다. 대포 공격의 경우 미츠나리 외에도 쓸 수 있는 무장이 있으므로 기회가 되는대로 적들이 패주하기 전에 섬멸시키자. 적 부대가 이곳 저곳으로 도망가버린다면 추격하느라 많은 고생을 하게 될 것


▲오히려 용감하게 쳐들어오는 동군



▲역시 시마 사콘!


▲도쿠가와 사천왕 이이 나오마사를 잡았다!

이다. 유키무라의 강력한 접근용 특수전술인 쿠노이치도 단번에 적 부대를 괴멸시킬 때 꽤 유용하다.

동군

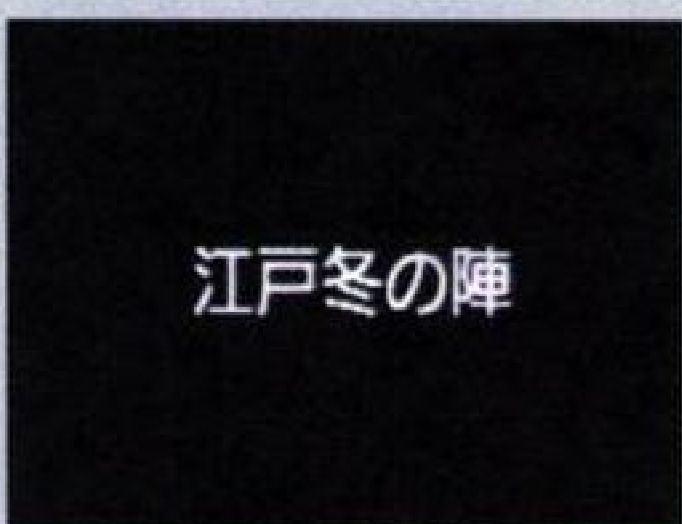
부대 수와 병력이 적은 동군에 있어서는 상당히 어려운 전투가 된다. 특히 혼다 마사노부 부대의 병력은 330이기까지 해서 근접전을 시킬 수도 없는 상황이다. 이럴 때는 다른 불리한 전투에서와 마찬가지로 최소한의 피해로 적의 총대장을 없애는 것이 중요하다. 적의 총대장인 미츠나리의 부대는 꽤 공격하기 쉬운 위치로 나오니 공격 대상 제 1순위로 정하자. 이럴 때는 역시 원거리 공격을 활용하는 것이 좋은 방법이며 적 총대장의 부대로의 접근을 방해하는 부대들은 기동 방어를 이용해서 지나치는 것도 중요하다. 이 나오마사 같은 전투력이 높은 무장의 경우에는 무리를 하더라도 기마 돌격을 써서 적에게 피해를 입히면서 통과하는 방법도 쓸 수 있다. 증원이 나오기 전까지 미츠나리의 부대를 물리친다는 각오로 필사의 공격을 시도해보자. 참고로 이 전투에서 패배하게 된다면 다음의 회전에서 동군의 세력 중 호소카와 타다오키가 불참하게 되므로 주의하자.


▲두둥!


▲이에야스의 신변을 걱정하는 나오마사


▲그러나 이에야스는 결국 미끼 부대들과 같이 싸우기로 한다

⑩ 에도 겨울의 진(江戸冬の陣)-1602년 2월 14일



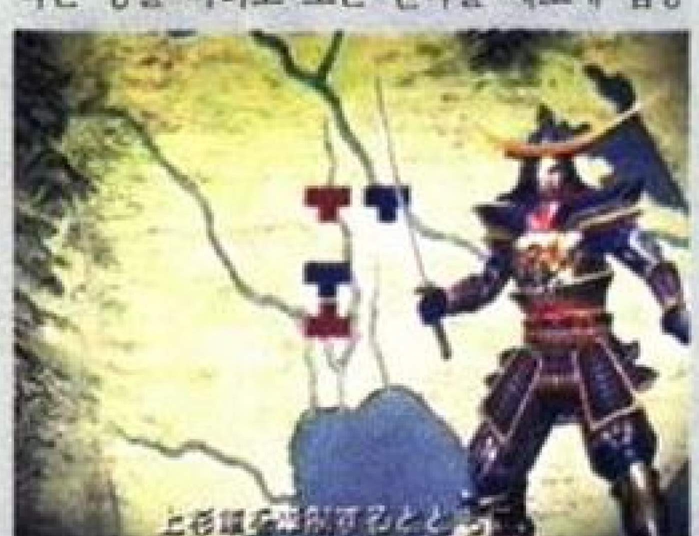


배경

전세의 형태는 토요토미 가문 쪽으로 크게 기울기 시작하였다. 1602년 토요토미 히데요리가 관백(關白, 당시 최고로 높은 위치에 있는 대신), 이시다 미츠나리가 우대신(右大臣)에 취임되었고, 다른 부문의 직위도 새롭게 선임되어 이른바 신 토요토미 정권이 수립되었다. 그에 의해 도쿠가와 이에야스는 숙청을 당할 위기에 놓여있었다. 미츠나리가 이끄는 서군은 하코네를 넘어서 서서히 에도까지 진격하게 되었고 우에스기 카게카츠도 역시 대규모의 군대를 진격시켜서 에도로 향했다. 이에 대해 도쿠가와 이에야스는 일부 지역에서 영웅의 대접까지 받고 있는 다테 마사무네로 하여금 우에스기의 군대를 제압하게 하고 난 후, 전략적으로 가치가 없는 작은 성을 버리고 모든 전력을 에도에 집중


▲토요토미 정권이 수립되었다


▲카게카츠의 합류


▲동군에서도 마사무네가 합류


▲스파 EX 3(2 VS 2)

시켰다. 그리하여 에도에서 필사의 야외 결전을 치르기 위한 것이었다.

출전 가능 부대

동군

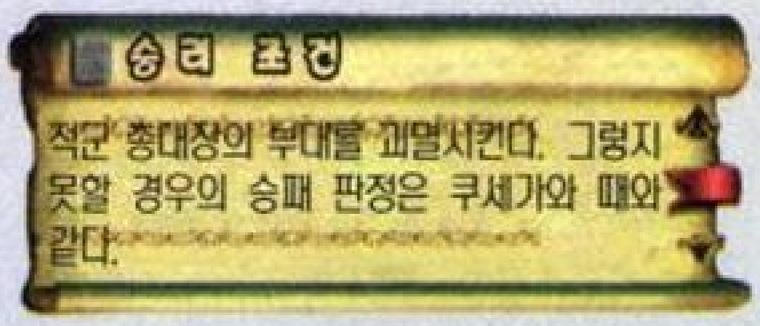
무장	병력
도쿠가와 이에야스(총대장)	10000
혼다 타다카츠	6000
후쿠시마 마사노리	6716
쿠로다 나가마사	6966
호소카와 타다오키	5726
사카기바라 야스마사	6000
혼다 마사노부	1320
도쿠가와 히데타다	8000
가토 키요마사	6886
이이 나오타카	5400
사카이 이에츠구	3000
마츠다이라 타다요시	5200
아사노 유키나가	5496
다테 마사무네	10000
모가미 요시아키	7200
카타쿠라 코쥬로	8150

・증원군-없음

서군

무장	병력
이시다 미츠나리(총대장)	10000
시마 사콘	3500
오오타니 요시츠구	6300
우키다 히데이에	10000
시마즈 요시히로	4620
사나다 유키무라	4800
우에스기 카게카츠	9000
아카시 테루즈미	6300
코니시 유키나가	6000
쵸소카베 모리치카	4800
안코쿠지 에케이	2700
고토 마타비	3000
마에다 케이지	3000
가모 사토이에	2400
모리 히데모토	7850
나오에 카네츠구	3000
사타케 요시노부	7300

・증원군-없음



전투는 이런 방식으로

서군


▲뭔가 이슬람틱한 우에스기 카게카츠의 등장


▲미츠나리는 그를 반갑게 맞이한다


▲승리를 다짐하는 미츠나리

마침내 이에야스의 본거지인 에도에서 결전을 치르게 되었다. 오사카에서와는 달리 에도에 있는 동군의 세력은 막강하다. 특히 다테 마사무네의 세력의 추가는 궁지에 몰려 있던 동군에게 힘이 되기에 충분한 만큼 서군에게 있어서는 굉장한 골치 덩어리가 된다.

회전을 시작하기 전에 정략에서 될 수 있는 한 입장이 약한 적 무장들에게 공작을 걸어두자. 여기서는 카타쿠라 코쥬로(片倉小十郎)와 모가미 요시아키(最上義光)에게 꼭 배신 또는 부전을 걸도록 하자. 또한 군의에서의 작전은 거의 그대로 두어도 되지만 우에스기 카게카츠는 그대로 다테 마사무네를 공격하게 놓아두지 말고 다른 맵 좌측의 부대들과 함께 동군 본진으로의 공격에 참가할 수 있도록 해두자.

회전이 시작되면 세 방향에서 동시에 이에야스가 있는 본진을 목표로 행군하도록 하자. 이 때 앞에서도 말했듯이 맵 상단과 좌측에 있는 부대들의 공격 타이밍이 비슷하도록 조종을 잘 해야 한다. 그렇게 하지 않는다면 각개 격파를 당할 위험이 커진다. 또한 카게카츠로 하여금 마사무네를 쫓게 한다면 이동 속도에서 뒤져서 이도 저도 못하고 우왕좌왕하게 될 것이다. 그러므로 차라리 본진을 공격하는 편이 훨씬 낫다는 이야기다.

정략에서 지시한 대로 지정된 두 부대에게 공작을 걸어 놓았다면 거의 전투에서 방관만 하고 있을 것이다. 게다가 이들이 위치한 지점이 바로 이에야스 부대의 옆이므로 그들과 접촉하지 않게 이에야스만을 공격하면 별 방해를 받지도 않고 공격할 수 있다. 이에야스의 부대 또한 극히 위험에 처해있지 않다면 웬만해서는 이동하는 경우가 없으므로 손쉽게 포위해서 잡을 수 있다.

전투에서 조심해야 하는 점은 역시 동군의 본진 좌측상단에서 벌어지는 부대간의 전투들이다. 이 곳에 동군의 명장들이 많이 집중되어 있으므로 합류하지 않고 싸우다가는 크게 피해를 입을 것이다. 또한 동군의 본진이 위치하고 있는 자리는 방어하기에 좋은 언덕 위라는 점이다. 도쿠가와 부자는 언덕 위에서 자신들을 향해오는 아군을 향해 대포 공격을 해오므로 약이 오를 정도로 얄미울 것이다. 그리고 다테 마사무네. 이 녀석의 부대의 기동력은 상상을 초월한다. 순식간에 다가와서 써대는 특수전술, 기마돌격은 아마 상당수의 아군 부대를 울릴 것이다. 아군의 부대 사이로 깊숙이 들어오는 때를 노려서 포위를 시도하자. 또한 근처의 아카시 테루즈미의 부대와 전투를 벌여도 좋은 효과를 얻을 수 있다.

이 회전에서 승리를 거둔다면 드디어 엔딩을 볼 수 있게 된다. 도쿠가와와의 최후의

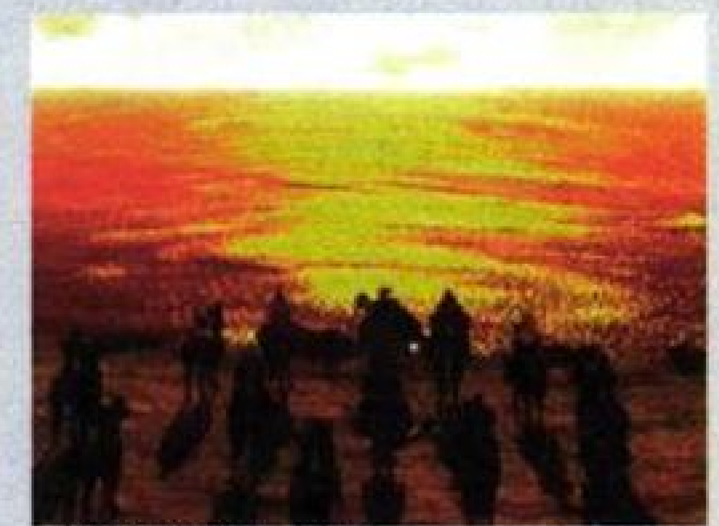

▲기본적으로는 공격 중시형으로 되어있다



▲능력적으로도 뛰어난 마사무네. 그의 공격에 조심하자


▲도망가는 이에야스. 드디어 승리다!


▲역사와는 다른 새로운 시대가 열린다


▲일출을 감상하는 승자들

방어선을 꼭 무너뜨려서 감동의 엔딩으로 향하자.

동군

처음 시작 위치는 서군의 설명에서와 마찬가지로 방어하기 적당하다. 그러한 장소에 아군의 주요 세력들이 모여져 있으므로 방어를 원한다면 한동안 무리한 이동은 할 필요가 없다. 언덕 아래의 아군 부대들은 본진이 있는 언덕을 둘러싸듯이 배열하여 2차 방어진을 구축해 놓자. 그래서 적 부대들이 본진으로 올라갈 수 없게 방해를 하는 한편 동시에 본진에서 대포 공격을 포함한 원거리 공격을 해주자. 맵 상단에는 다테 마사무네를 비롯한 두 부대가 자리잡고 있는데 우선 다가오는 우에스기 카게카츠의 부대를 포위해서 섬멸한 다음에 본진 부근의 세력들과 합류시키도록 하자.

또한 여기서도 처음부터 적군 총대장인 이시다 미츠나리를 노리고 그 부대가 있는 본진으로 공격해 들어갈 수 있다. 그리고 그러한 방법으로 승리를 거두는 것이 그다지 어렵지도 않은지라 회전을 보다 빨리 끝내고 싶다면 바로 행군을 시작하자. 그러나 이렇게 맵 좌측하단으로 행군을 하는 경우에도 방어진은 형성하면서 움직여야 한다. 서군은 이러한 아군의 방어진을 잘 뚫지 못하고 대부분 각개 격파의 형식으로 서서히 아군에게 당하게 된다. 본진에 거의 다 왔을 무렵 적군이 다리의 출구를 가로막고 포위 작전을 쓰는 경우도 있으므로 몇 개의 부대를 위쪽의 또 다른 다리로 건너게 하여 두 방향에서 죄여 들어가는 작전을 시도해 보자.

동군은 여기서 무너지게 되면 배드 엔딩을 보게 된다. 그러므로 주의해서 플레이하여 승리를 거두자.


▲연습을 하고 있는 마사무네의 기마철포대

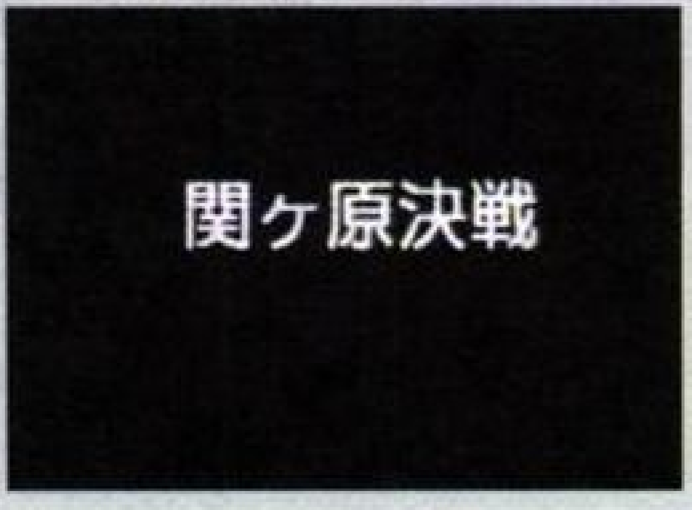


▲미츠나리에게 아버지인 나오마사를 잃어 복수심을 불태우는 이이 나오타카


▲처절한 모습의 나오마사


▲비장하게 전장에 나서는 이에야스들

11 세키가하라 결전(關ヶ原決戰)-1616년(A), 1603년(B), 1602년(C) 9월 15일



배경(1616년의 경우)

오사카에서 패배한 도쿠가와 이에야스는 일단 미야코(경)까지 퇴각한다. 하지만 여세를 몬 유키무라의 추격을 받게 되어 할 수 없이 그대로 에도까지 물러나게 된다. 한편 미야코를 제압한 유키무라는 다수의 무장들을 이끌고 이에야스를 치러 동쪽으로 진군하기 시작한다. 이에 대하여 도쿠가와 이에야스도 동부 지역의 무장들을 이끌고 서군과 맞서기 위해 서쪽으로 향하게 된다.

이 두 세력이 행군 끝에 만난 지역은 운명적인 세키가하라. 모든 전란의 발단이라 할 수 있는 중요한 전투가 일어났던 세키가하라에서 유키무라의 서군, 이에야스의 동군

이 앞으로의 일본의 운명을 건 최대의 결전을 치르게된다.



▲일단 물러나는 이에야스



▲부활하는 토요토미 세력



▲모든 시나리오 중 클라이맥스

출전 가능 부대(1616년 기준)

동군

무장	병력
도쿠가와 이에야스(총대장)	10000
다테 마사무네	10000
도쿠가와 히데타다	10000
혼다 타다토마	4500
이이 나오타카	5400
카타쿠라 코쥬로	8150
토도 타카토라	5658
마츠다이라 타다나오	10000
마에다 토시츠네	10000
사카기바라 야스카츠	3000
혼다 마사노부	1320
가토 요시아키라	6000
쿠로다 나오마사	7845
테라사와 히로타카	4315
사카이 이에츠구	3000
호소카와 타다오키	5985
후쿠시마 마사노리	7470
카니 사이조	2000

・증원군-없음

전체 맵(1616년의 경우)



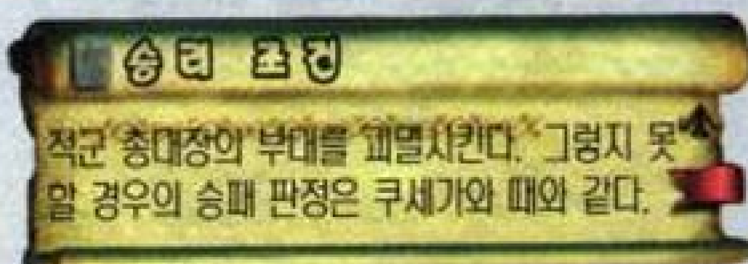
※1603년의 경우 몇몇의 장수들이 혼다 타다카츠, 사카기바라 야스마사, 가토 키요마사, 가토 요시아키라, 모가미 요시아키, 아사노 유키나가, 마츠다이라 타다요시로 교체되어 있다. 1602년의 경우에는 1603년의 무장에서 한 명이 빠진 대신에 이이 나오마사, 타나카 요시마사들이 참전하여 가장 많은 무장 수를 보이고 있다.

서군

무장	병력
사나다 유키무라(총대장)	8000
키무라 시게나리	8000
아카시 테루즈미	4000
쵸소카베 모리치카	5000
고토 마타비	6000
모리 카츠나가	4540
반단 에몬	3000
오노 하루나가	4000
오노 하루후사	4000
모리 히데모토	5400
나오에 카네츠구	3000
나베시마 나오시게	9300
우키다 히데이에	5000
코니시 유키나가	6000
우에스기 카게카츠	9000
시마즈 요시히로	4620
사타케 요시노부	7300

・증원군-없음

※1603년의 경우 시마 사콘, 오오타니 요시츠구, 마에다 토시츠네, 가모 사토이에, 시마즈 토요히사, 1602년의 경우에는 역시 1603년에서 오오타니가 빠진 대신 안코쿠지 에케이, 나츠카 마사이에가 참가하고 있다.



전투는 이런 방식으로

동군



▲다시 세키가하라에 선 이에야스

세키가하라의 결전은 시나리오을 진행하는 도중에 각각 오사카에서 서군, 하리마에서 서군, 후지이에서 동군, 에도에서 동군이 승리하였을 경우에 발생한다. 그리고 결전의 발생 연도가 하리마, 후지이 회전 후에 일어나는 결전들을 제외하곤 서로 다르다. 그러나 기본적으로 회전이 벌어지는 전장의 맵이 예전의 세키가하라 전투 때와 똑같다. 또한 연도와 조건에 따라 출전하는 무장들은 달라져 있어도 짜여있는 작전이나 부대의 초기 배치 지점도 거의 같은 상황이라서 플레이 시에 비교적 여유를 많이 가지게 될 것이다(물론 예전의 전투에서 승리했던 사람의 경우이다).

세 결전에서의 부대들의 초기 배치 지점들을 비교해 볼 때 유일하게 다른 점은 1613년에 있어서의 동군의 배치이다. 나머지 두 결전보다 1613년의 경우가 좀 더 서군 진영 쪽


▲공작은 대체로 이렇게


▲서서히 진행하도록 하자


▲마사무네의 위용


▲테루즈미도 질소냐


▲서군 부대를 분산시켜라


▲이것으로 천하는 태평하게…


▲합장하는 오카츠…. 패배하면 보게 되는 배드 엔딩

으로 향하여 전진 배치되어있다. 그러나 준비되어있는 무장의 수는 가장 적다. 일단 예전과 마찬가지로 초기 배치 지점에서 서군을 향해 서서히 행군하는 것이 좋다. 너무 서둘러서 이동하면 기다리고 있던 다수의 서군 부대들에게 포위되어버린다. 또한 저번과는 달리 서군에는 보다 많은 무장들이 대포 공격을 지니고 있으므로 접근하기가 약간 까다롭다. 그러므로 서서히 기어 나오는 서군의 부대들을 차례차례 상대하면서 유키무라가 있는 본진까지 침착하게 올라가자. 역시 몇몇 부대를 맵 상단으로 돌아가게 하여 두 방향 공격을 감행하는 것도 좋다. 이 때는 거의 동시에 들어가는 타이밍이 중요하다. 다시 한 번 말하지만 전체적으로 예전의 같은 곳에서 일어난 전투에서 승리했을 때와 비슷한 느낌으로 플레이하면 무난하게 승리를 거두고 엔딩을 볼 수 있다.

서군


▲내 주먹맛을 보아라! …가 아니다

서군 또한 동군의 경우와 별 다른 점이 없다. 각 연도마다의 작전은 예전의 세키가하라 전투 때와 마찬가지로 전군 대기이다. 이렇게 기다리면서 올라오는 동군의 부대들을 섬멸해 나가는 것이 좋다는 것도 그 때와 똑같은 바 설명할 것이 별로 없다.

단, 예전보다 많은 수의 부대가 대포 공격을 쏠 수 있다는 점은 확실히 좀 더 나아진 점이다. 그리고 전에도 강조한 바 있는 동군의 다테 마사무네의 부대를 조심해야 한다. 마사무네의 부대는 다행히도 방어력에서 취약한 점을 드러내기 쉬우므로 몇 부대를 이용해서 발목만 묶어둔다면 의외로 금방 마사무네의 병력을 없앨 수 있다. 또 한가지 알아둘 점은 역시 복병을 잘 이용하라는 것이다. 화면 좌측으로 쳐들어오는 동군의 부대는 복병으로 기습을 걸어 쓴맛을 보여주자.

게임의 클리어에 따른 변화

처음으로 게임을 시작할 때 유일하게 고를 수 있는 세력인 동군으로 한 번 클리어해서 엔딩을 본 후에는 게임 초기화면의 메뉴에서 '회전 이력(合戰履歷)'이라는 새로운 항목을 고를 수 있게 된다. 이 항목에서는 자신이 거쳐간 시나리오가 나타나 있는 시나리오 분기 표와 함께 자신의 플레이에 대해 점수를 매긴 성적이 1위에서 3위까지 나타나게 된다. 회전 이력은 게임을 한 번 종료할 때마다(엔딩을 보거나 완전히 패배한 경우) 계속하여 갱신된다.

한 번 클리어 한 후 게임을 시작하게되면 이번엔 서군 밖에 고를 수 없게 되어있다. 서군을 선택하여 다시 게임을 클리어하면 회전 이력의 내용 갱신과 함께 '회전 선택(合戰選擇)'이라는 새로운 항목도 생겨나게 된다. 회전 선택의 항목에서는 지금까지 플레이해 본 적이 있는 시나리오를 마음대로 골라서 즐길 수 있다. 여기서도 도중에 세이브는 할 수 있으나 연속해서 시나리오가 전개되어지지는 않는다. 그러므로 회전 이력의 내용도 갱신되지 않는다.

동군과 서군을 모두 클리어한 경우에 생기는 또 다른 새로운 점은 우선 게임을 시작할 때 양군을 모두 고를 수 있게 된다는 점이다. 그리고 5단계의 난이도 중에서 마음대로 선택도 할 수 있다(1에서 5로 갈수록 어려워짐을 나타냄). 아직 플레이해보지 못한 시나리오가 남아있다면 다시 한 번 시작하여 도전해보자!



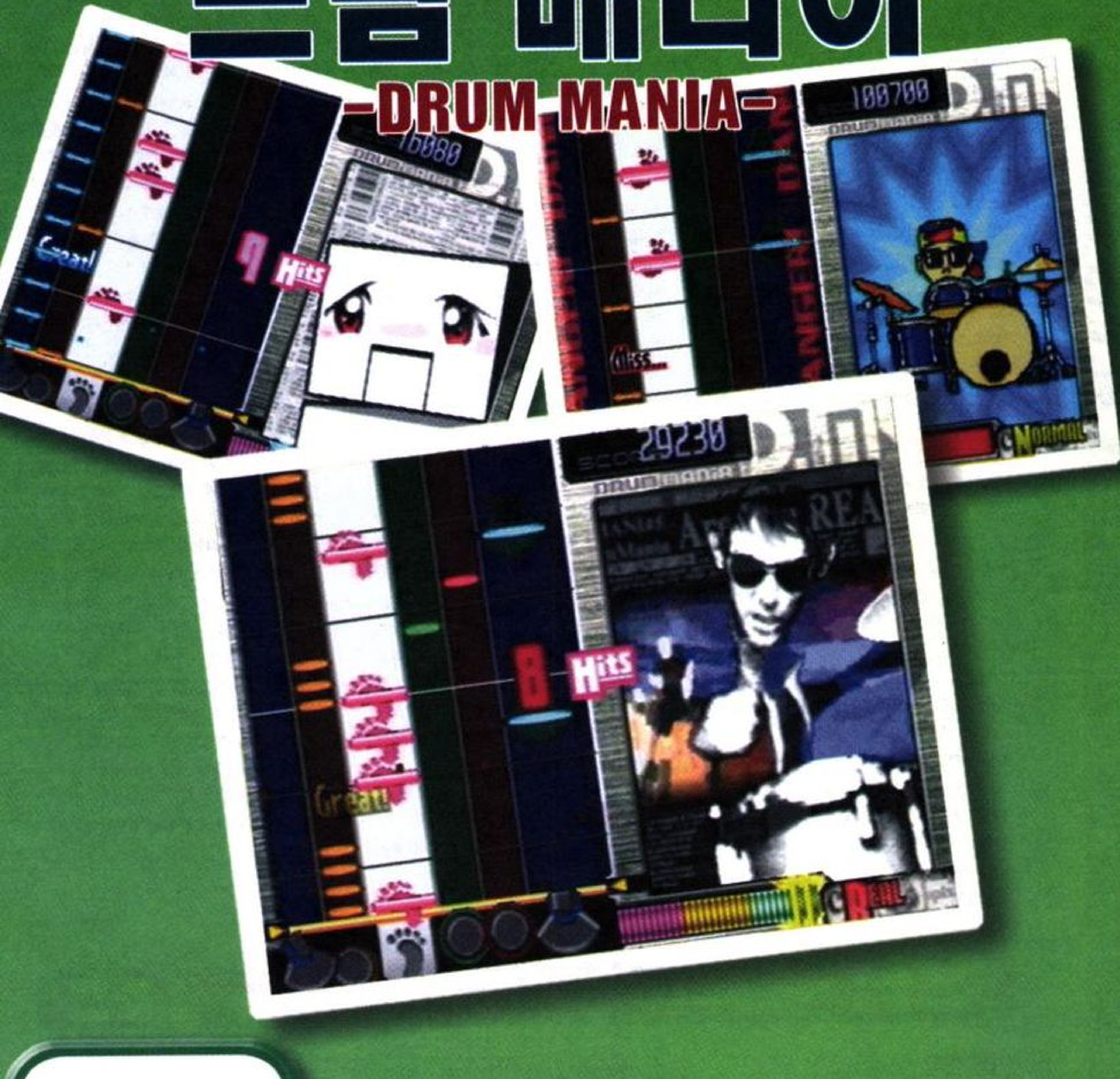
▲양군을 모두 클리어 했을 경우의 시작 메뉴

●장르:음악게임 ●제작사:코나미 ●발매일:3월 4일 ●발매가:오픈 프라이스

한 번 쳐보자!

드럼 매니아

-DRUM MANIA-



그래픽	★★
사운드	★★★★★
조작성	★★★★★
연출	★★★★
소장가치	★★★★★

게임센터에서나 볼 수 있었던 바로 그 게임, 드럼매니아(국내 아케이드용 명칭은 퍼커션 프릭스)가 플스 2로 나오게 되었다. 플스로 나와도 충분한 것을 어째서 2로 나왔는지는 모르겠지만 어쨌든 그 재미는 확실한 게임 드럼매니아! 게다가 전용 콘까지 발매한 코나미의 가상한 노력을 보더라도 꼭 마고 들어야만할 게임이다. 그럼 하이퍼 초 완벽 공략의 세계로 진입이다~안!

공략 … 문복규

들어가기에 앞서

리듬 액션

언제부터인가 게임센터에는 「비트매니아」(이하 비매니)라고 하는 피아노 흉내를 내다가 만 게임기가 등장하게 되었다. 슈퍼 패미콤이 아름답다고 느낄 정도의 조잡한 그래픽을 뿜내며 다가왔지만 그 독특한 조작성과 환상적으로 좋은 음악으로 해서 단번에 게임센터의 화두로 떠오른 게임이다. 그 인기가 어느 샌가 하늘을 치솟자 「두근두근 메모리얼」로 노하우를 쌓은 우려먹기 시스템으로 2nd MIX를 내놓더니 아주 그 방면으로 본격적인 돈 긁기를 시작했다. 예를 들어 비매니2nd MIX에 이어서 3rd MIX, 컴플리트 믹스를 내놓더니 떡하니 4th 믹스에 5th 믹스까지, 심지어 디럭스라는 그럴듯한 이름으로 7건반시스템의 비매니도 내놓았다. 게다가 '어디 악기가 이거뿐이냐' 하는 심정으로 「기타프릭스」라는 게임과 「드럼매니아」도 내놓았다. (DDR도 있는데…이 글 읽는 사람 중에 DDR 안해본 사람이 있을까? 있다면 나같이 나이 때문에…쿨럭! 쿨럭!) 뭐 그럭저럭 코나미는 아이디어 하나 잘 짠 덕분에 떼돈을 벌게 되었다. 한가지 놀라운 점은 아류라 생각했던 「EZ2DJ」가 곡들이 비매니보다 나으면 나았지 못하지 않다는 것이고(스페셜 에디션까지 나왔다. 개인적으로 곡이 아주 맘에 든다) PUMP IT UP을 DDR보다 사람들이 훨씬 많이 한다는 것이다. 즉 한국 게임들이 이제는 오락실에서 버젓이 활기를 칠 수 있게 된 것도 다 이 리듬액션 덕분이라는 사실이다. 덕분에 게임센터에 가는 즐거움도 한층 늘었고 좀더 깨끗하고 음침하지 않은 게임센터가 되었다. 가장 눈에 띄는 점은 여성 게이머가 아주 많아졌다는 것이다. 즐거운 일이 아닐 수 없다. 어쨌든 이 리듬액션이라는 게임장르는 오락실에 하나의 일대 혁명을 몰고 온 주인공인 것이다.

리듬액션의 꽃, 드럼매니아와 기타 프릭스

말만 놓고 따졌을 때, 리듬이라는 말은 어디까지나 타악기적인 개념이다. 다른 악기는 멜로디가 필수지만, 타악기만은 리듬만으로 먹고사는 악기이기 때문이다. 그렇기 때문에 드럼매니아라고 하는 약간은 괴물 같은 이 게임이야말로 진정한 리듬액션이라고 할 수가 있는 것이다. 그리고 기타프릭스. 사실 우리나라에서는 그렇게 유저가 많지가 않았고 인기도 없었던 비운의 게임이긴 하다. 하지만 2ND MIX에서는 드럼과의 세션플레이가 지원된다. (우리나라에서는 필자가 알기로는 전국에 딱 한 군데 있다.) 이 세션플레이야말로 궁극의 리듬액션이 아닐까 생각한다. 하나의 곡을 한 사람은 드럼파트를 맡고, 나머지는 기타파트를 맡아서 할 때, 플레이어는 자신이 하나의 성숙한 연주자가 되었다는 뿌듯함을 느끼게 된다(다음에 기회가 된다면 이 세션 플레이에 관한 공략을 해보고 싶다). 게다가 드럼은 실제 드럼에서의 테크닉을 응용해야 하고 실제 드러머조차도 거의 흡사하다 할 정도로 그 리얼함이 여타의 리듬액션과는 비교가 안될 정도로 뛰어나다. 그러기에 이 드럼이야말로 리듬액션의 꽃, 왕 중의 왕, 섹시코만도 중의 엘리제의 우울이라 할 수 있는 것이다(이 비유는 왠지 안 맞는군).

혹시 이런 적이 있지 않나요?

그냥 그저 그런 기분으로 가는 곳이 게임센터이다. 설마 오락실을 가면서 부푼 기대를 안고 희망과 꿈을 가지고 가지는 않을 것 아닌가? 손가락에서는 동전이 만지작거려지고 필시 어디엔가 있는 아무 오락에라도 동전을 넣고 싶어질 것이다. 그러면 틀림없이 사람들이 모여있는 곳으로 가게 마련이다. 장담하건데 그런 장소에 있는 오락은 리듬액션이 확실하다. 모여있는 사람들을 헤치고(이런 사람들을 갤러리, 또는 오디언스라고 하는데 흔한 말로 구경꾼이라고 하면 된다) 보면 하나의 인간이 인간을 초월한 플레이를 하고 있는 것을 보게 된다. 사람들이 모여있다는 것은 볼거리가 있다는 것이고, 그 정도의 꺼리가 되려면 틀림없이 환상적인 플레이가 아니면 안 될 것이다. 특이한 것은 예를 들어 DDR 같은 경우, 춤꾼이 환상적으로 기술을 구사해서 마무리를 하면 그 반응이 양분화 되는 것인데, 하나는 와우! 하는 탄성과 함께 박수를 치는 것이고, 다른 하나는 슬그머니 뒤돌아 서며 '미친 XX' 하는 반응이다(이것을 전문용어로 못 먹는 감 찌르는 현상이라고 한다…). 어쨌든 게임을 보면서 와 재밌겠다 하고 감탄하며 플레이를 해보려 해도 앞에서 너무 잘해버리면 할 기분이라든지 용기가 나오지 않게 되어 플레이를 꺼리게되는 양민학살 현상이 일어나게 된다. 당신! 바로 그런 양민이 아닌가? 그래서 '제길 난 하면 쪽만 팔리겠군 관두자 관둬' 하며 시도해보지 못하고 포기해버리는 학살을 당한 적이 있지 않은가? 그렇다고 그렇게 포기해버리면 평생 그 게임은 안하고 살 것인가? 그럴 수는 없지 않은가? 후훗, 과거부터 역대 왕조의 변천은 양민의 반란에서부터 시작 되어왔다. 선한 양민들이여 이제 우리 반란을 일으키자!

드럼매니아 入門

기본조작

드럼에 관하여

드럼은 타악기다. 그 말 하나로 드럼이 악기 중에서도 가장 오래된 악기라는 것을 알 수 있다. 원래 원시 부족들이 통나무에 짐승가죽을 씌워서 사용한 것이 그 기원인데, 종교용이나 신호용으로 사용했다고 한다. 그러다가 1800년대에 클래식의 물결 속에서 악단들이 생겨나고, 그러다가 후에 20세기로 넘어가 재즈를 만나고 흑인 음악과 접목하여 이제는 현대음악에 있어서 없어서는 안될 아주 중요한 악기가 된 것이 바로 이 드럼이다. 하지만 어디까지나 드럼은 때리는 악기다. 그것도 아주 심오하게 쳐야하는 악기다. 물론 이것은 어디까지나 진짜드럼의 얘기다. 사실 실제 드럼에서도 기본 5기통 이라 하여 스네어, 하이 텀(tom), 로우 텀, 베이스 드럼, 플로어텀의 5가지를 기본으로 놓고, 나머지 심벌이나 하이 햇 같은 것은 선택사양으로 한다고 한다. 전 옵션을 가지고 치는 드러머는 한마디로 거의 없다는 얘기다. 게임에서의 드럼은 아주 충실하게 그 리얼함을 재현하고 있는데, 그 구조는 이렇다.



▲ 이게 드럼 콘이라는 물건이로고

좌로부터 하이 햇, 스네어, 베이스(발), 하이 텀, 로우 텀, 심벌이다. 기본 5기통에도 거의 충실하며 그 모양도 얼핏 진짜와 흡사하다. 게다가 소리까지… 읏! 기쁘다.

※하지만 위의 것은 어디까지나 드럼 매니아의 경우이고 실제 드럼에서는 하이 햇 심벌(HI-HAT CYMBAL), 스네어 드럼(SNARE DRUM), 12" 텀(TOM), 14" 텀, 16" 텀, 베이스 드럼(BASS DRUM), 등으로 나뉘고 드러머에 따라서 여러 가지 옵션을 붙이게 된다.



하는 법

즉, 플레이방법이라는 얘기인데, 이게 참 할말이 없게 쉽다. 그냥 화면에 나오는 바(칩이라고도 한다.)를 보고 타이밍에 맞추어서 때리면 되는 것이다. 이것을 스트로크(STROKE)라고 한다. 그렇다고 무작정 때리면 안 된다. 어디까지나 타이밍에 맞추어서 쳐야 한다. 문제는 이 타이밍이라는 것인데 곡을 좀 듣고 그 리듬을 익힌다면 의외로 쉽게 칠 수 있을 것이다. 당신이 음치가 아니기를 빈다. 솔직히 음치라해도 반복학습만 한다면…가능할지도.



▲ 이 바들을 화면 하단에 왔을 때 치면 된다

스틱이라는 존재

드럼은 스틱이라는 걸로 친다. 손가락도 아니고 발도 아니고 손바닥도 아니다(참고로 양손에 꼭 쥔 스틱을 들고 옆 사람을 팬다든지 하는 짓은 하면 안 된다고 게임시작할 때 써있다). 길이는 약 40~50㎝정도이고 단단한 나무의 재질이나 몇몇 극악한 게임센터에서는 어린이 장난감용 스틱을 갖다 논 곳도 있다. 물론 이런 곳은 드물고, 뒤에 언급하겠지만 이 스틱을 사용하는 것은 아주 중요하다(장난감 스틱말고). 유념해 두도록.

용어소개

여기서는 드럼매니아에서 플레이할 경우 알아두면 그렇게 까지 유용하지만은 않은 용어에 대하여 정리 해 보았다. 참고로 알아두도록.

기본용어

헤드(HEAD) : 일반적으로 북의 표면을 얘기한다. 드럼매니아에서는 드럼콘의 표면이다.

그립(GRIP) : 스틱을 쥐는 법을 말한다. 뭐 매치 그립이니, 레귤러 그립이니 하는 종류가 있긴 하지만 게임 하는데는 별로 도움이 되지 않는다.

스트로크(STROKE) : 스틱으로 헤드를 치는 것을 말한다. 주법 쪽으로 가면 종류가 싱글과 더블의 둘로 나뉜다.

플램(FLAM) : 꾸밈음, 장식음을 말하는데 쉽게 말해서 폼을 잡는 거라 할 수 있지만 이게 상당히 재미있다. 게임 플레이 중 이걸 잘 한다면 그 사람은 진짜 고수라 할 수 있다.

테크닉(Technique)

더블 스트로크(Double Stroke) : 헤드의 반발력을 이용하여, 왼쪽 2번, 오른쪽 2번씩을 연타하는 주법. 2번째는 헤드를 쳤을 때, 튀어 올라오는 반발력을 이용해서 쳐야 한다.

오픈 롤 테크닉(Open Roll Technique) : 더블 스트로크(Double Stroke)를 사용하여 음의 알맹이를 정확하게 나타내는 주법. 간단하게 확실한 연타라고 할 수 있는데, 어디까지나 이것은 전문 드러머들이나 쓰는 수법이나, 드럼매니아에서도 확실히 쓰이는 기술이다.

클로즈드 롤 테크닉(Closed Roll Technique) : 헤드의 반발력만을 이용해서 스틱을 세밀하게 바운딩시켜, 연속적인 섬세한 롤음을 만드는 주법. 연타 중에서도 거의 이어지듯이 들리는 드럼음은 바로 이런 기술에서 나온다. 흔히 시상식 같은데서 두근두근 하게 만드는 그런 효과랄까?

쇼트(Shot) : 드럼 헤드를 스틱으로 칠 때의 연속적인 동작을 얘기하는데, 이는 치는 사람 맘이긴 하지만 동네북 치듯 막치는 모습으로는 좋은 소리가 나올 리가 없다.

싱코페이션(Syncopation) : 리듬의 앞과 뒤를 연결하여 만드는 긴장감 있고 박동감 있는 리듬을 일컫는다…라곤 하지만 이는 엇박을 얘기하는 것이다. (조금 다를려나?)

스냅(Snap) : 드럼을 칠 때의 손목의 움직임을 이야기한다. 이는 아주 중요한데 드럼은 팔이 아닌 손목으로 치는 것이므로 손목의 움직임이 중요할 수밖에 없다. 만약 팔로만 친다면 팔에 마비가 올 것이다.

4웨이(4 WAY) : 드럼이 손과 발이 따로 노는 악기라는 것은 알 것이다. 즉 손과 발을 의식적으로 따로 놀게 만드는 훈련을 얘기한다. 왜 4웨이냐 하면, 손과 발을 합치면 4개니까.

필 인(Feel In) : 리프, 프레이즈 라고도 하는데, 아주 잘치는 고수가 곡 중간에 자기 맘대로 감정을 이입하여 연주하는 기술이다. 클래식에서는 '카덴차' 라고도 한다.

파라디들(Paradiddle) : 싱글 스트로크와 더블 스트로크를 조합하여 새로운 리듬을 만드는 기술을 얘기하는데, 직접 들어보기 전에는 알기 어렵다.

플램(Flam)과 러프(Ruff) : 둘 다 원음직전에 치는 꾸밈음표이다. 플램은 꾸밈음표가 하나이고, 러프는 꾸밈음표가 두개이다.

핑거 컨트롤(Finger Control) : 중지가 키 포인트인데 섬세한 음이나 더블 스트로크를 빠르게 칠 경우에 쓴다. 솔직히 필자는 이런

거 할 줄 모른다.

레귤러 그립(Regular Grip) : 스틱 쥐는 법을 얘기하는 데, 옛날에는 다 이 방법이었다고 한다. 군악대 행진에서 북 치는 사람을 보면 스틱을 젓가락 잡듯이 쥐는 것을 볼 수 있는데, 이게 바로 레귤러 그립이다. 하지만 그렇게 잡으면 왼손에 죽어도 힘이 들어가기 어려우므로 요즘 양손에 똑같은 파워가 실리는 매치드 그립을 쓴다. (멀티드 그립이라고도 한다.)

드럼매니아속의 재미있을지도 모르는 모드

아케이드에서도 그렇지만, 드럼매니아에서는 하이스피드, 미러, 히든, 익스퍼트리얼모드가 존재한다. 아케이드에서 하는 플레이를 보면 대부분 하이스피드만을 거는데 사실 이게 더 쉽다면 쉬울 수도 있다. 시작전에 괜히 드럼을 두드리는 것이 괜히 두드리는 것이 아니다. 모드선택을 위하여 치는 것이다.

하이스피드 모드- 말 그대로 속도만 2배 빨라지고 치는 타이밍은 그대로인 모드다. 그렇다고해서 정신없이 빨라지는 것은 아니고, (EZ2DJ처럼…)적당히 눈으로 다 확인이 가능할 만큼 빠르다. 특히 롤을 쳐야 할 때 바 사이의 간격이 보이기 때문에 플레이할 때 의외의 이로움을 주는 모드이기도 하다.

(하이 햇, 스네어, 하이 햇, 하이 햇, 스네어, 하이 햇, 베이스)

미러모드- 거울의 원리이고 대부분의 리듬액션에도 있는 모드이다. 여기서는 하이 햇부분이 심벌로, 로우 텀이 스네어 부분으로, 하이 텀과 베이스는 그대로된다.

(스네어, 스네어, 하이텀, 로우텀, 하이텀, 베이스)

히든모드- 다른 리듬액션게임의 경우, 히든모드에서 바가 슬그머니 사라지는데 반하여 드럼매니아의 히든모든는 좀 다르다 중간쯤에 '히든 바'라는 게 생겨서 바가 히든 바를 지나는 순간에 사라져 버린다. 역시 이런 모드는 채보를 거의 외어야하기 때문에 고수들이나 하는 모드다.

(하이텀, 로우텀, 하이텀, 로우텀, 하이텀, 베이스)

익스퍼트 리얼모드- 이 모드야말로 진정한 드럼! 진정한 플레이의 모드다. 실제 곡의 드럼파트를 모두 플레이 해야만하기 때문에 같은 곡이라도 그 난이도는 타의 추종을 불허한다. 곡도 몇 곡 없다.

(하이 햇×2, 스네어×2, 하이텀, 로우텀, 하이텀, 로우텀, 베이스)

알아두면 유용한 기술, 요령이랄까?

춤에도 스텝이 있고 기타에도 피킹이 있듯이 드럼에도 여러 기술들이 존재한다. 하지만 우리는 드러머가 아닌 게이머이므로 게임에서의 유용한 기술에 관하여 살펴 보고자한다. 참고로 이것들은 필자가 실전을 통하여 터득한 실전기술이다. (이름도 내 맘대로다.)

앞다리 걸치기- 베이스를 밟을 때 대부분의 플레이어들은 발 전체를 발판 위에 올려놓은 채로 밟을 때마다 들어 올렸다 내렸다를 반복한다. 그런데 이런 플레이를 하다보면 익숙한 사람에게는 편찮겠지만 초보는 밟아야 할 때 들어올리는 실수를 하게 된다. 사실 필자도 처음에는 이런 실수를 자주 했었다. 그래서 정석은 아니지만 고안한 것이 앞다리 걸치기 기술이다. 즉 발의 앞꿈치를 발판 약간 위에 걸치고 든 상태로 있는 것이다. 그래서 밟아야 할 때 그냥 힘을 빼고 밟으면 되는 것이다. 하지만 이것은 아케이드의 경우이고 (아케이드에는 걸칠 수 있는 곳이 있다.) 가정용은 그것이 없으니 안 쓰는 책이라도 한 권 앞에 두고 하면 좋을 것이다. 쿨럭! 그렇다고 그 책이 게임파X는 아니겠지?

크로스 크로스- 약간은 어려운 기술이라고 할 수 있겠지만 하이 햇 연타시에 아주 유용한 기술이다. 말 그대로 팔을 교차시키면서 치는 기술인데 기본적으로 왼손은 스네어에 고정되어 있고 오른손으로 나머지 4개의 하이 햇, 하이 텀, 로우 텀, 심벌을 모두 치는 것이다. 확실히 이 플레이는 오른손으로 아주 능숙하게 칠 수 있어야 하기 때문에 고수들의 플레이인 경우가 많다. 일단 왼손 스네어에서의 움직임이 어렵고 오른손이 큰 폭으로 움직이기 때문에 솔직히 어려운 플레이이다. 하지만 능숙해진다면 아주 유용하고 또한 멋도 있다. (오락실에서 이렇게 하면 진짜 드러머처럼 보인다.) 게다가 이 방법이 아니면 클리어 하기가 거의 불가능한 곡도 있다. 주의 할 점은 하이 햇과 심벌을 동시에 칠 경우에는 왼손의 스네어가 하이 햇 쪽으로 가줘야 한다는 점이다. 어떤 기술이라도 능숙해지면 잘된다.

부들부들 타법- 연타를 하는 경우, 예를 들어 HEAVEN'S 57 METALIC GLAY 같은 곡은 처음에 연타로 시작한다. 뭐, 여기 까지는 양손 플레이를 할 수 있겠지만, 중간에 스네어 6연타 후에 하이 텀 3연타, 로우 텀 3연타가 딜레이 없이 이어지게 된다. 양손을 번갈아 치는 것이 능숙한 사람이라면, 무리 없이 지나가겠지만 십중팔구는 여기서 버벅대며 게이지를 깍아 먹는다. 이외에도 여러 곡에서 2연타 3연타 많은 경우 4연타의 짧은 연타가 나오는데 특히 그 부분이 하이 텀이나 로우 텀인 경우에는 무척이나 당황스럽다. 그래서 본능적으로 개발한 것이 이 부들부들 타법이다. 방법은 스네어까지는 양손으로 해주고 하이 텀이나 로우 텀, 특히 로우 텀 부분에서 오른손 하나만을 부들부들 떨 듯이 치는 것이다. 이것은 한 손으로 하는 연타와는 다르다. 부르르 떨게 되면, 굉장히 짧은 딜레이의 연타도 가능하다. 폼은 좀 어색하지만, 효과는 확실하다. 심지어 익스퍼트 리얼에서 까지도 통하는 기술인 것이다. 주의 할 점은 떠는 손의 그립인데 최대한 가볍게 쥐면서 스틱의 끝부분으로 치는 것이 중요하다. 한 마디로 끝에서 살짝 떨면서 다다다! 하며 치게되면 먹히게 된다.

중요한 기술 - 연타 - 드럼을 치다보면 알 수 있겠지만 이 연타라는 개념은 아주 중요하다. 이 기술을 잘하느냐 못하느냐에 따라서 곡의 클리어 여부가 결정되는 경우가 대단히 많다. 실제 드러머들은 이 기술 연마를 위해 한달 씩 타이어만 두드리는 연습을 하기도 한다는데, 우리야 그럴 순 없으니 최대한 흉내내기라도 해보자.

그립- 즉 스틱을 쥐는 법을 얘기한다. 까짓 막대기 하나 잡는데 무슨 법이냐 하겠지만 잘못 쥐게 되면 플레이도중 스틱을 놓쳐 버려 곡은 흐르는데 자기는 바닥의 스틱을 줍는 개망신을 당하는 경우도 있게 된다. (슬프지만 이 역시 경험담이다…) 이럴 경우 아무렇지도 않게 다시 플레이를 할 수도 있겠지만 뒤통수에 때려지는 조롱의 눈길을 피할 수 없게 되고, 또 놓쳐 버린 게 있어서 클리어도 불가능하게 된다. 결국 남는 것은 게임 오버후 쓸쓸히 일어서게 되는 자신의 모습이다. 웃기는 것은 그런 사람들 치고 스틱이 이상하다고 하지 않는 사람이 없다는 것이다. (경험담이냐고 묻진 말아다오.) 자, 괜히 스틱을 원망하지 말고 제대로 잡는 연

습이나 해보자. 우선 엄지와 검지로 집게식으로 잡은 후에 나머지 손가락으로 가볍게 쥐는 것이 기본이다. 그 상태에서 위 아래로 흔들었을 때, 손안에서 스틱이 가볍게 움직인다면 잘 잡은 것이다. 아주 꽉 잡게 되면 손아귀의 악력소비도 클 뿐 아니라, 손바닥이 무척이나 아프게 된다.

타법- 스틱으로 드럼콘을 한번 두드려 보라. 치는 순간 튀어 오르지 않는가? 만약 튀어 오르지 않는다면 그 드럼콘은 좋지 않은 것이니 교환을 추진해보거나, 자신이 스틱을 치는 것이 아닌 패는 기분으로 드럼콘을 쳤기 때문일 것이다. 어쨌든 그 반발력으로 스틱은 튀어 오른다. 높은 곳에서 치면 많이, 낮은 곳에서 치면 적게(작용-반작용의 법칙이다). 그 튀어 오르는 것이 정점에 이르렀을 때, 힘만 빼면 다시 칠 수 있다. 이 방법을 반복적으로 하게 되면 자동적으로 연타가 된다. 물론 말로는 쉽지만 생각처럼 잘 되지는 않는다. 그래서 흔히 팔의 힘에 의지하여 번갈아 치는 기분으로 하게 되는데, 처음 3에서 4연타까지는 잘되지만 그 뒤에는 팔이 꼬여버려서 어정쩡한 연타가 되기 쉽다. 그러므로 처음부터 반동을 이용한 연타를 익히는 것이 중요하다. 어중간한 딜레이의 연타는 그 반동의 높이를 높게 하고 빠른 연타는 그 높이를 낮게 하는 요령을 익히는 것이 이 타법의 중심이다.

연타의 특성- 오른손잡이의 경우, 연타를 시작하게 되면 백이면 백 오른손부터 연타를 시작한다. 그렇게 되면 홀수 바는 오른손이 짝수 바는 왼손이 치게되는 현상이 일어난다. 하지만 만약 하이 텀 3연타 후에 바로 노 딜레이로 로우 텀 3연타가 있다고 하자. 하이 텀에서 오른손으로 끝을 맺고 바로 또 다시 오른손으로 로우 텀의 연타를 들어가야 하는 일이 생긴다. 직접 손을 움직여 보면 알겠지만, 이렇게 되면 절대로 제대로 못 친다. 이럴 때는 왼손부터 시작하여 왼손으로 끝을 맺고, 바로 로우 텀에서 오른손으로 다시 시작하면 쉬울 것이다. 즉 L→R→L 하고, 다시 R→L→R로 번갈아 칠 수 있다. 하지만 이렇게 치는 것은 어렵다. 필자도 어려운 기술이다. 그래서 고안한 것이 바로 위에 얘기한 부들부들 타법인데, 왼손, 오른손, 왼손 연타 후에 오른손만으로 나머지를 부르르 떨며 치는 것이다. 특히 로우 텀은 그 위치가 왼손이 미치기에는 좀 거리가 있기 때문에 이렇게 하는 것이 편하기는 하다. (후훗, 편법의 명수라고나 할까?)

엇박 타법- 솔직히 드럼매니아를 플레이함에 있어서 가장 난해하고 하기도 힘든 부분이 바로 이 엇박이다. 다른 리듬액션에 비하여 드럼매니아에는 특히 엇박이 많은데, 여러 가지 경우가 있다.



하이 햇과 스네어 사이의 엇박- 대표적인 곡으로 리얼모드에 들어있는 WAZA를 들 수 있겠는데, 하이 햇은 일정한 박자로 계속 들어가지만 중간에 스네어의 엇박이 끼어든다. 신체구조상 이런 부분에서 대부분의 플레이어는 동시에 때리거나 팔이 꼬여버려 다음 박자도 놓쳐버리는 수가 많다. 이럴 경우, 우선 왼손으로 하이 햇을 일정하게 연타하는 것이 중요하다. 그리고 엇박이 나왔을 때 그 부분만 왼손, 오른손, 왼손의 3연타로 인식을 한다. 그렇게 해서 엇박이 나왔을 때 약간 빠르게 연타를 해 주는 것이다. 순간적인 판단력이 요구되는 기술이지만 막상 해보면 의외로 쉽다. 이것만 된다면 리얼모드의 가장 어렵다는 WAZA를 클리어 하는 것은 일도 아니게 된다.

스네어와 베이스 사이의 엇박- 대표적인 곡으로 HYPNOTICA와 ROAD FOR THU NDER를 들 수가 있겠는데, 이 두 곡은 거의가 이 엇박 만으로 이루어져있다. 이 엇박은 대부분 베이스는 일정 리듬이면서 스네어가 불규칙적인 경우인데 여기서 중요한 것은 손과 발이 따로 놀아야 한다는 점이다. 발은 일정하게 들어가므로 스네어가 없다고 생각하고 일정한 박자로 계속 밟아주고, 오른손으로 스네어를 보이는 데로 치면 거의가 들어간다. 그것이 어렵다면, 위와 마찬가지로 스네어와 베이스간의 연타로 인식하고 치는 법도 있다. 하지만 스네어 불규칙적이기 때문에 퍼펙트를 기대하기는 힘들다. 그래도 두어 번만 연습한다면 발이 일정하게 들어가는 일이 가능해진다.

심벌과 베이스, 그리고 스네어 사이의 엇박- 대표적인 곡으로 'HEAVEN IS 57 METALIC GLAY'를 들 수가 있겠는데, 여기서 베이스와 스네어는 동시에, 심벌은 엇박으로 나온다. 그러므로 베이스와 스네어를 일정하게 연주하고, 심벌을 보고 엇박으로 넣는 것이 중요하다. 시작을 잘 시작한다면 의외로 모두 콤보를 이루면서 지나칠 수 있는 부분이다. 하지만 그 리듬감을 익히기가 까다로우므로 몇 번 의 실수는 각오해야 한다.

엇박에서 중요한 것은 중간에 꼬이더라도 곧바로 다시 원래의 리듬을 회복하는 일이다. 가장 손쉬운 방법으로 두 개 이상의 바를 동시에 쳐야 할 때, 그 바를 기준으로 다시 리듬감을 회복하는 일이다. 그렇지 않은 경우 베이스를 기준으로 잡으면 좋다. 발에 손을 맞추는 것이 손에 발을 맞추는 것보다 더 쉽기 때문이다. 물론 말처럼 쉬운 것은 절대 아니지만 그렇다고 포기할 정도로 어려운 것은 더더욱 아니다.

물론 엇박의 종류가 이게 다는 아니지만 나머지는 곡을 공략하면서 차근차근히 살펴보도록하고, 그럼 다음으로 넘어가자.

전곡을 클리어하고 싶지 않니? 당신…

참고로 이번 공략에서는 노멀과 리얼모드에 있는 곡들을 공략한다. (그래도 27곡이나 된다…)

노멀 모드 (Normal Mode)

노멀 모드에 있는 곡들은 말 그대로 평범하다. 그러나 당신! 노멀을 우습게 보지 마라. 큰 코뿐 아니라 작은 코도 다친다. 이 모드엔 이 모드에서밖에 없는 곡도 있고 기본은 거의 다 있기 때문에 리얼에 들어가는데 있어서 필수다. 개인적으로는 이 노멀만을 마스터해도 어디 가서 드럼 하는데 부끄러움을 일은 없다고 본다. 거기에다가 진짜 고수는 필인을 해버려서 평범한 곡을 환상적인 곡으로 바꾸기도 하니까, 플레이하는데 자부심을 갖도록 하자. 크헉! 아니, 뭐라고? 당신은 노멀도 클리어 해 본적이 없다고? 그러기에 이 공략이 있는 것이 아닌가?

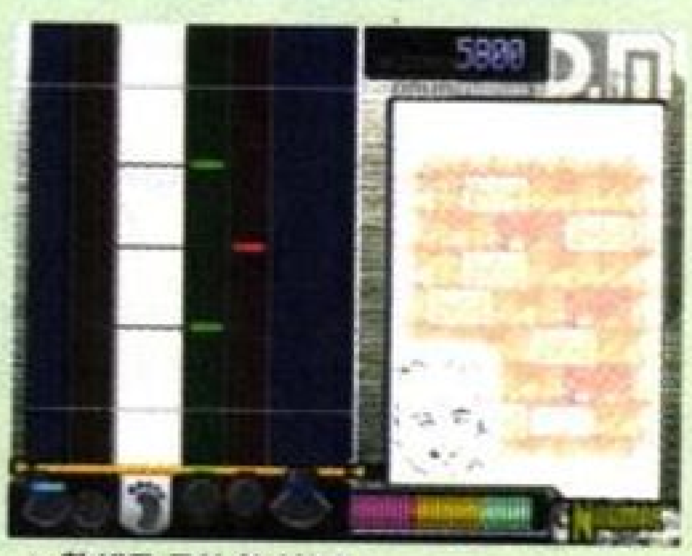
곡 소개

1. EYES OF KIDS

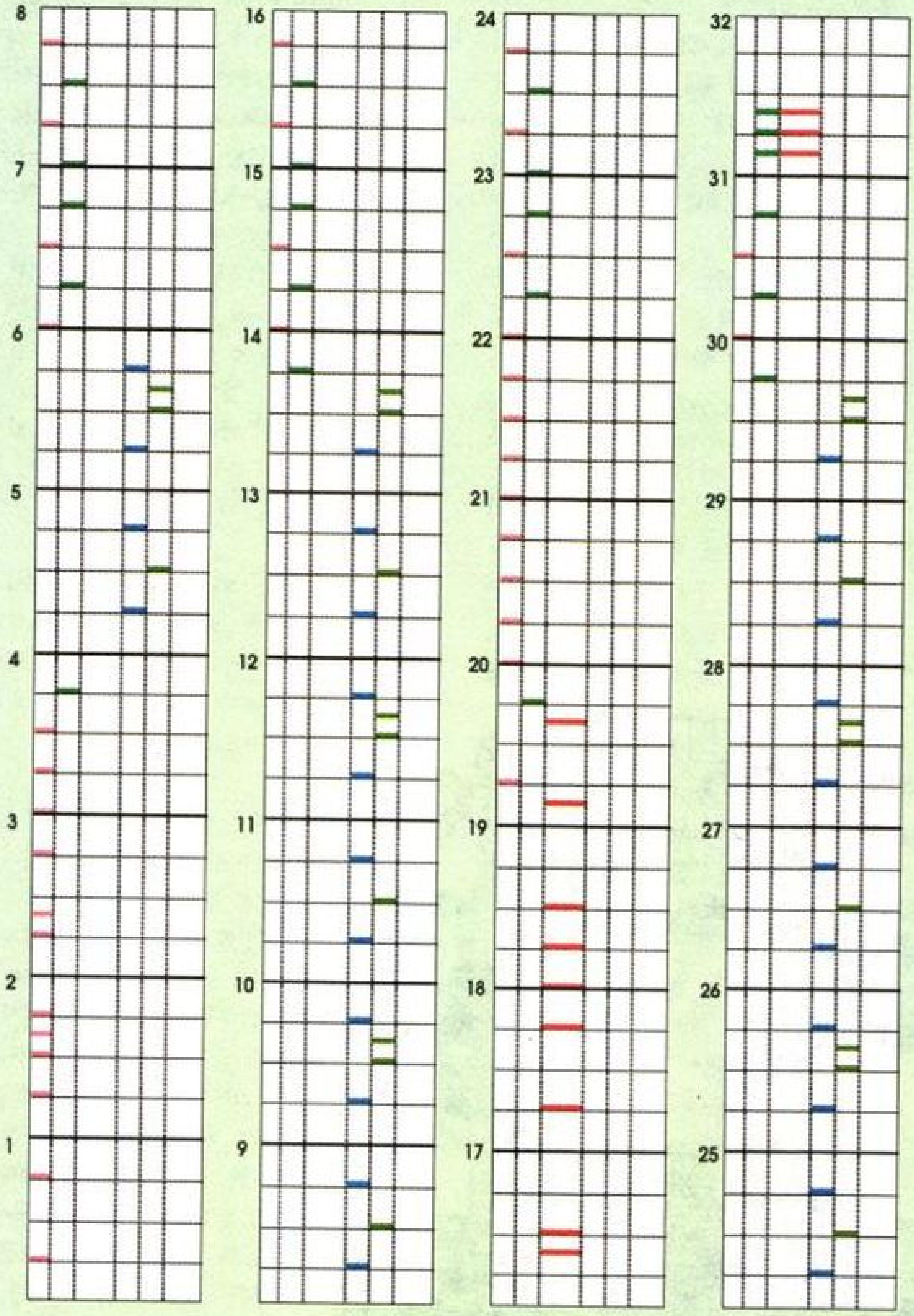


장르 : Pops British Style
난이도 : ♪
콤보수 : 115

플레이를 시작하면 모드가 뜨고 노멀로 들어가면 가장먼저 나오는 곡이 바로 이 곡이다. 리얼에서도 뜬다. 하지만 이 곡은 노멀의 아이즈 오브 키즈이지 절대 리얼의 아이즈 오브 키즈가 아니다. 장르가 팝 브리티시 스타일인데, 이 세상에 음악의 장르는 셀 수도 없이 많고 많기에 솔직히 필자도 이런 스타일은 처음 듣는 이름이었다. 하지만 조금 알아보니 별로 고민 할 거리도 아닌 일이었는데 영국 팝 스타일의 곡이라는 말이었다. 영국의 팝 하면 역시 비틀즈와 퀸이라고 할 수 있는데 (개인적인 생각이다.) 팝이라는 느낌은 아무래도 가벼운 곡을 생각하게 되고 실제로 이 곡, 아이즈 온 키즈는 가벼운 느낌의 곡이다. 그래서 필자의 개인적인 생각으로는 비틀즈 곡들의 냄새가 나는 곡이라고 할 수 있겠다. 시작을 하게되면 이 곡이 바로 보컬곡 이라는 사실을 알 수 있을 것이다. 드럼매니아에서는 연주곡이 대부분을 차지하지만, 종종 보이는 보컬곡들의 질이 아주 우수하므로 꼭 주의 깊게 들어보기를 권한다.



▲ 척 봐도 곡이 한산하다



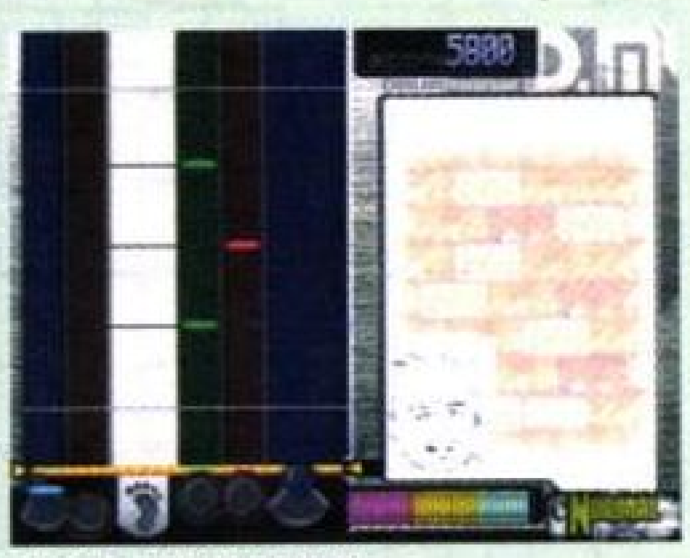
클리어 가이드- 곡의 난이도는 음표 하나로서, (드럼매니아의 난이도는 8분 음표로 표시한다.) 처음 플레이를 하더라도 그렇게 클리어 하는데 어려움은 없을 것이다. 일정한 박의 리듬이 바 하나로 처리되는데다가, 종소리 같은 소리가 드럼과 거의 일치하게 나오므로 자연스럽게 리듬에 맞춰서 친다면 올 콤보도 노려 볼 만하다. 하이 햇과 스네어쪽이 많으므로 그쪽을 주의하고 오른손의 움직임에 주의 할 것. 정말로 쉬운 곡이니, 만약 클리어하지 못하면 자신의 드럼 자질을 의심해 보는 것도…

2. I think about you

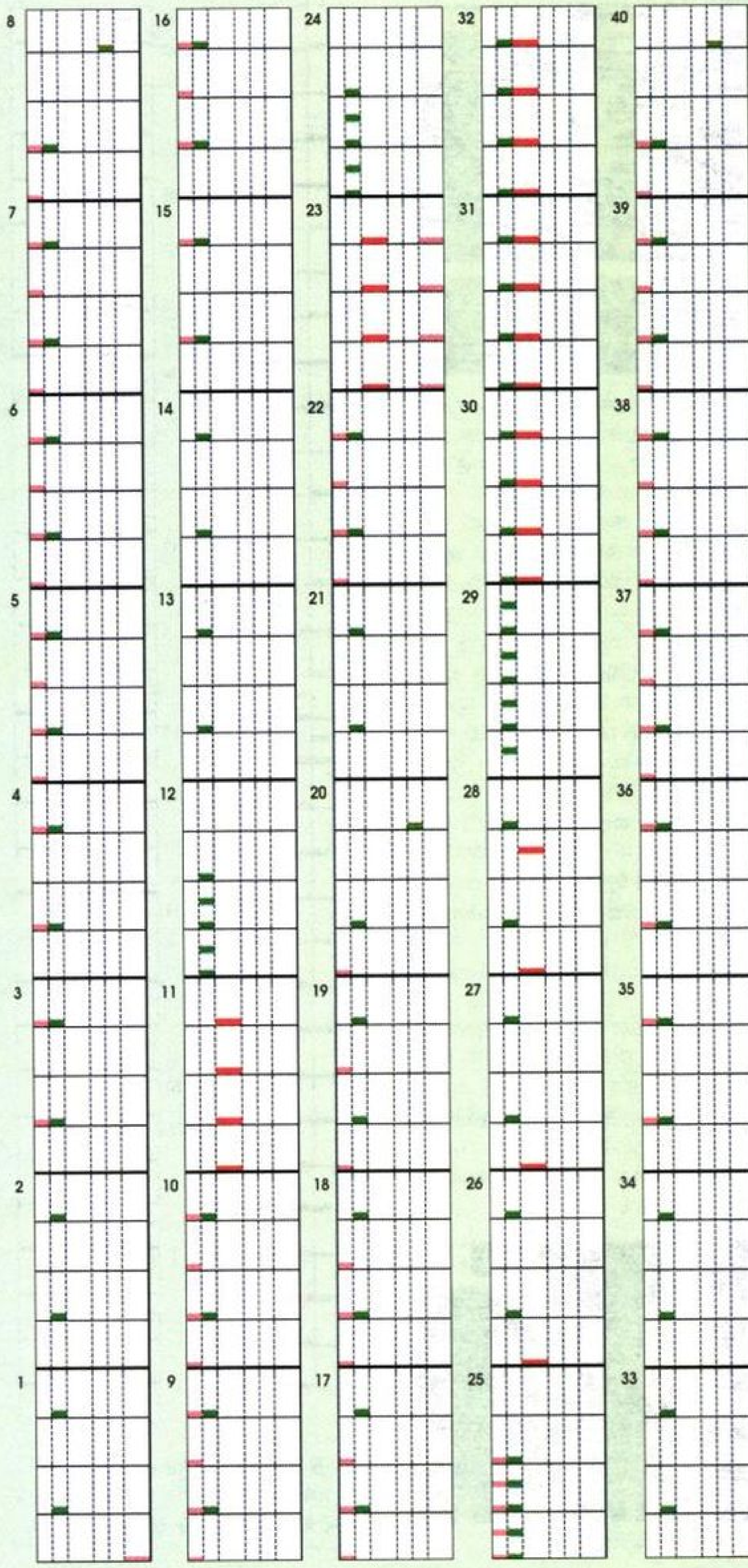


장르 : '90 Years Rock
난이도 : ♪
콤보수 : 169

드럼매니아를 게임센타 같은 곳에서 처음 하는 사람들을 보면, 응당 Practice 모드로 들어 가야 하겠지만, 대부분은 그냥 노멀로 들어간다. 그리고 곡을 선택하면 십중팔구는 아이즈오브 키즈나, 바로 이 곡 I think about you를 선택한다. 물론 이 곡도 난이도 음표 하나로서 환상적인 난이도이다. 또한 실제로 이 곡을 클리어 하지 못하는 사람은 별로 없다. 이 곡은 보컬곡인데다가 듣는 이의 마음을 좋게 해주는 흥겨움이 있고, 게다가 여성 보컬이어서 아주 맘에 드는 곡이다. 장르는 90년대 록 스타일로 필자가 생각하는 90년대 록 하면 역시 너바나인데, 이 곡 I think about you는 그렇게 너바나 스타일의 얼터너티브 록 계열로는 느껴지지는 않는다. 굳이 비교하면 Micheal Learns To Rock 정도의 스타일이라 할 수 있을 것이다.
클리어 가이드- 플레이 할 때의 주의 점은 보컬이 시작되는 부분인데 하이 햇 1번, 하이 햇 스네어 동시, 다시 하이 햇 1번…순의 반복이므로 그냥 치면 된다. 특히 이 패턴은 다른 곡에서도 아주 많이 나오므로 마스터 해 둘 것. 바 사이의 간격도 적당하고 어렵지 않으니 연습용으로 아주 좋은 곡이다.



▲ 그래, 바로 이 패턴이야



3. Cutie Pie



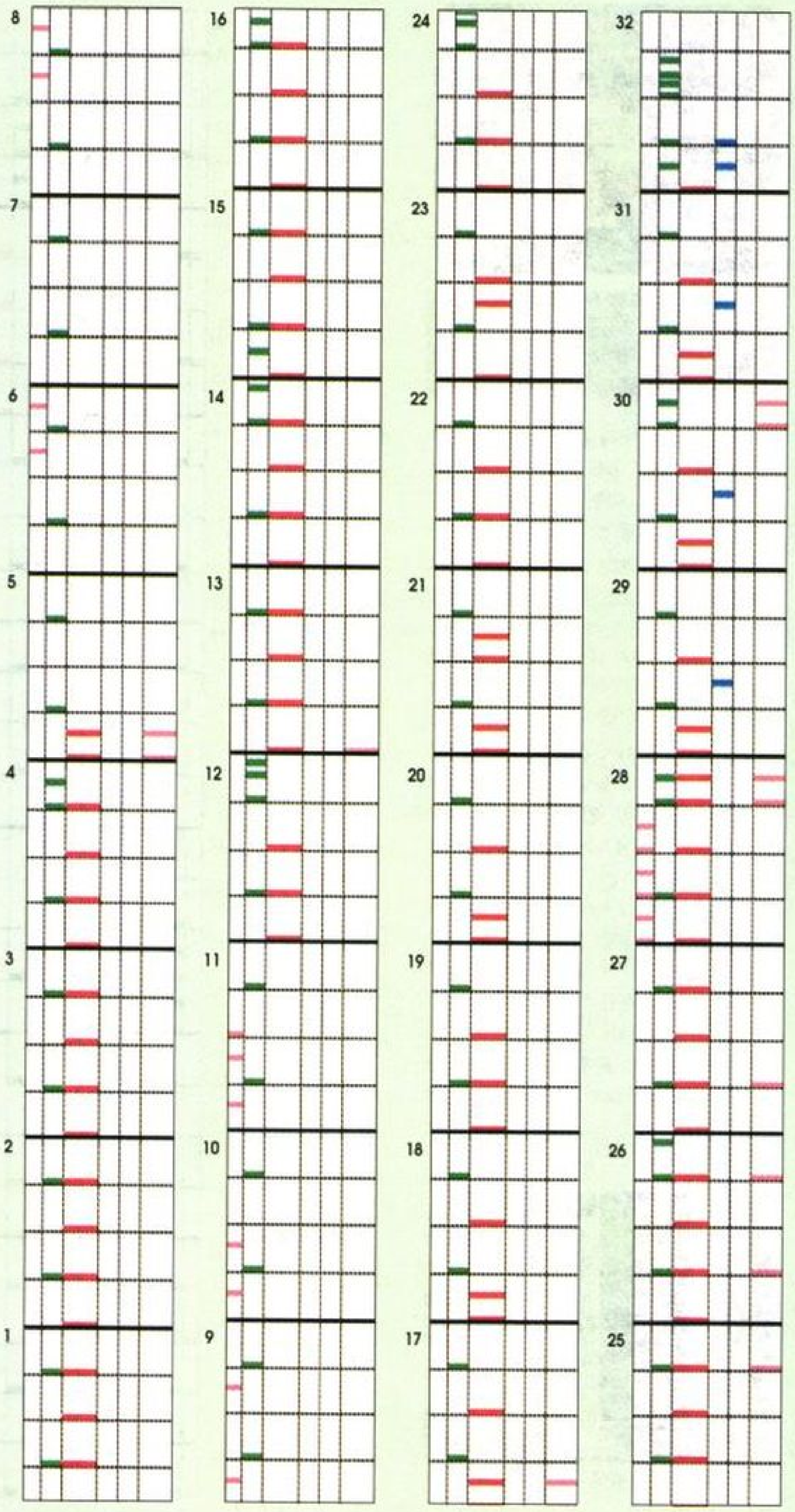
장르 : Pops Guitar
난이도 : ♪♪
콤보 : 204

그럼 이제 난이도가 약간 오른 Cutie Pie 에 대하여 살펴보도록 하자. 원래 이곡은 기타프릭스에 있었던 곡인데, 필자가 기타를 쥐고 플레이를 하게 한 곡이다. 그만큼 곡 자체의 퀼리티가 아주 뛰어나다. 게다가 쉽다! 플레이를 할 때 옆의 BMP를 보면 새인 줄 알았더니 알고 보니 책이더라, 라던지 양키틱한 그림의 만화를 볼 수 있다. 보컬곡은 아니고 순수 연주곡인데, 기타에서는 기본적으로 2음 2음의 4분의 2박자형태이지만 드럼은 3음 3음의 4분의 3박자 형태이다. BPM은 105로써 그렇게 빠르지는 않은 곡이다. 장르는 Pops Guitar로서 기타의 묘미가 살아있는 곡이지만 드럼도 나쁘지는 않다.

클리어 가이드- 플레이를 할 때 주의할 곳은 딱 한군데 있는데 곡의 말미쯤인 28번째 소절에서 하이 햇 6연타와 그 사이에 스네어는 2번, 베이스는 3번 나오고 바로 스네어+베이스+심벌의 2연타가 나오는 곳이다. 이 정도면 난이도가 상당한 것으로 음표 2개인 난이도에서는 좀 버겁다고 느낄 수 있을 것이다. 여기서 중요한 것은 정신을 집중해서 하이 햇 6연타를 일정하게 치고 스네어와 베이스가 같이 나오므로 보고치는 것이다. 이것이 바로 드럼의 기본 전수의 확실한 부분이라 할 수 있겠는데, 앞으로도 하이 햇 연타사이의 엇박이나 베이스가 자주 나오므로 확실히 익혀두는 것이 좋다.



▲ 이 부분이 중요하므로 꼭 익힐 것!



기타를 약간이라도 즐겨본 사람이라면 워낙에 익숙한 곡이므로 클리어 하는데는 그리 힘들지 않을 것이다. 처음 접하는 사람이라고 해도 곡이 듣기 쉽고 난이도도 낮으므로 어렵지 않다. 기타프릭스에도 있는 곡이니, 당연히 세션 플레이도 지원이 되는 곡이다.

4. ONION MAN



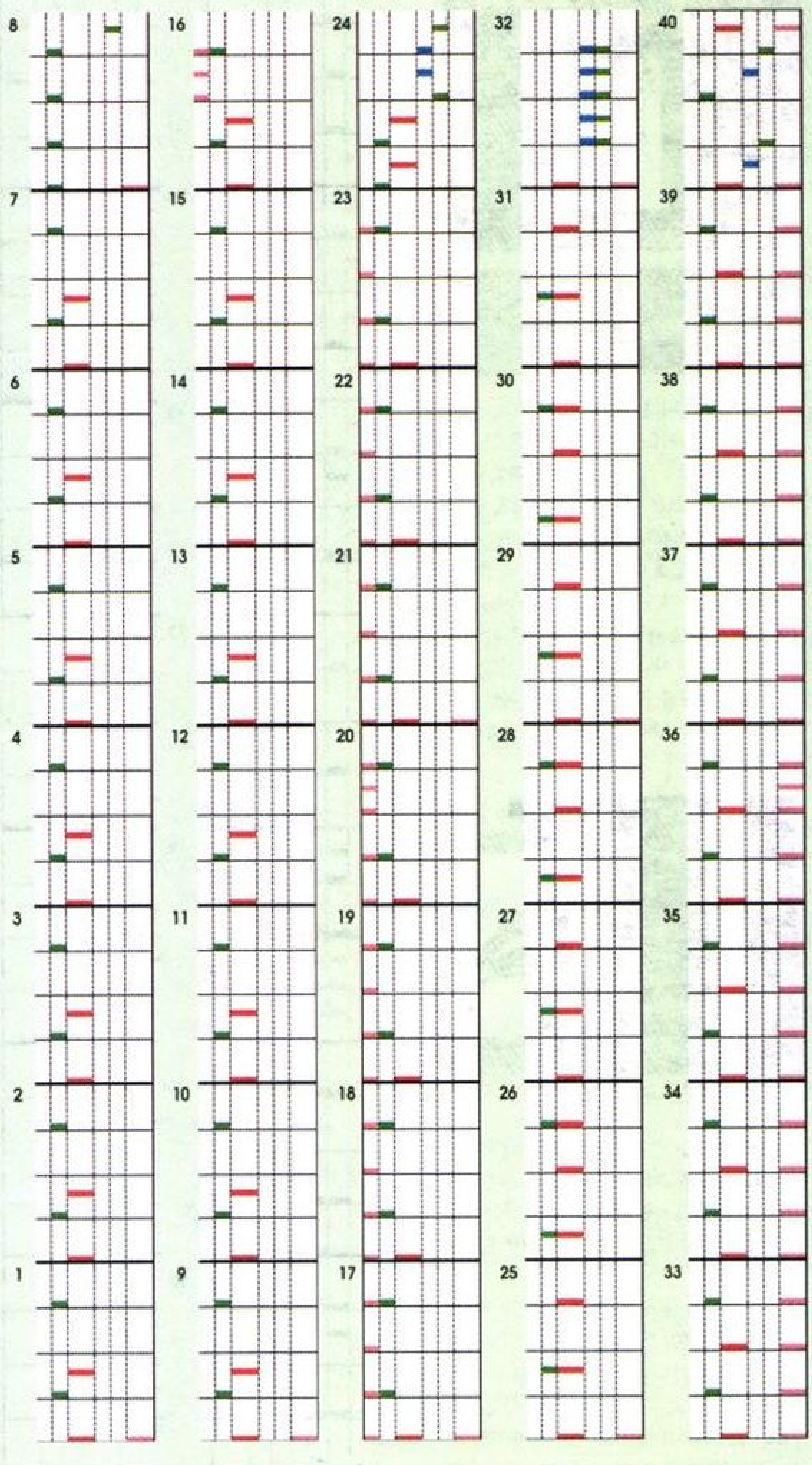
장르 : Fusion
난이도 : ♪♪
콤보 : 243

재목이 꽤나 멋진 곡이라고 본다. '양파 맨' 이라니… 양파란 까도까도 속이 보이지 않는 야채의 하나로 유명한 것은 버거킹의 오니어링이 있다(음, 쓸데없는 말을…). 이 곡 역시 순수한 연주곡으로서 약간 '딩가 딩가' 한 퓨전 스타일의 곡이다. 난이도 음표 2개이지만 초보 플레이어들이 처음으로 무릎을 꿇게 되는 곡이기도 하다. 퓨전이라는 장르는 기본이 재즈에서 출발하는 장르인데 재즈에다가 록이 결합이 된 것이라고 보면 될 것이다. 나중에 이 장르에 대하여 다시 논하기로 하고, 우선 이 곡은 화면의 BMP가 재미있다. 그것도 상당히. 나중에 직접 보도록. 스토리가 있는 BMP이므로 보면 재미있을 것이다.

클리어 가이드- Cutie Pie와 같은 난이도의 곡이지만 더 어렵게 느껴지는 것은 초반부터 나오는 엇박 때문이다. 그냥 들으면서 익히면 상당히 쉽다면 쉬울 수 있겠는데, 역시 말처럼 쉬운 것은 아니다. 베이스와 스네어 사이의 엇박리듬이 상당히 중요한데, 베이스를 중심으로 놓는 것이 더 쉽다. 앞에서 얘기했듯이 손에 발을 맞추는 것보다 발에 손을 맞추는 것이 더 쉽다.

후반부에 들어가게 되면 심벌 연타 속에서 베이스를 맞춰주는 부분이 나오는데, 특이 이 부분의 심벌은 일정한 연타가 아닌 리듬을 타는 심벌이므로 정신을 집중해야 한다. 하지만 그것도 곡의 흐름을 따라가게 되면 저절로 익혀지는 부분이다. 솔직히 처음은 어렵고 두, 세 번만 해 본다면 금방 익힐 수 있다.

개인적인 감상으로는 노멀모드에서 음표 3개는 줘야하지 않나 하는 생각인데, 의외의 테크닉을 요하므로 한 번 꼭 플레이 해 보도록. 필자가 초보시절 처음으로 실패한 곡이 바로 이 곡이다. 제길, 그러니 독자여러분들은 반드시 마스터하십시오. 곡은 좋으니, 염려마시고. 장르인 퓨전은 리얼모드에 있는 Crunchy Nuts 이라는 출중한 곡이 있으니 거기서 논하기로 하지요.





▲ 여기서는 심벌이 중요하다

5. Good Times



장르 : Pops American Style
난이도 : ♪♪♪
콤보 : 231

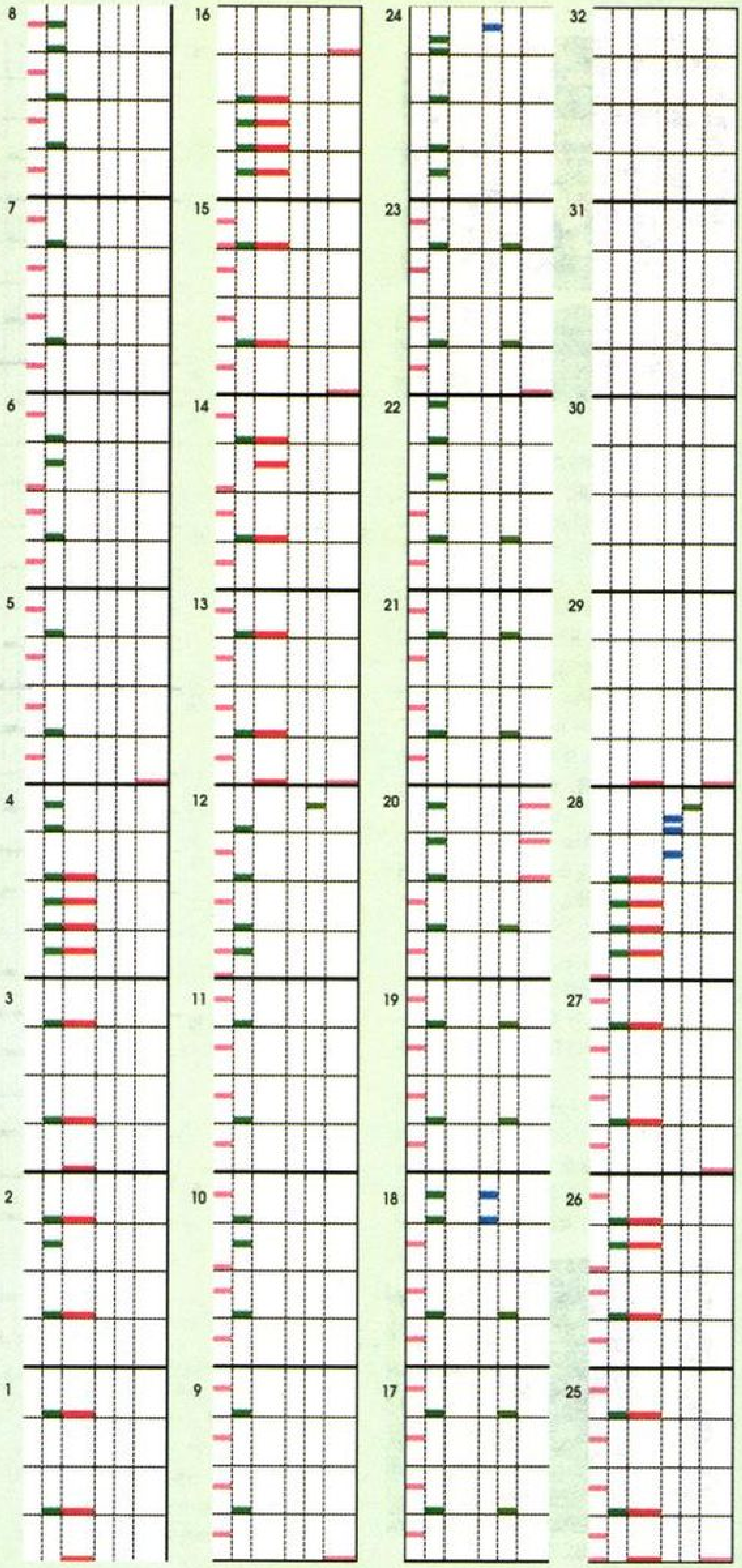
좋은 시간입니다. 좋은 시간이예요. 그럼 좋은 시간 되시지요… 따위의 말들을 안 늘어놔도 제목의 뜻은 알 수 있을 것이다. 비교적 느린 축에 드는 곡인데 개인적으로 는 베이스 기타의 소리가 아주 마음에 드는 곡이다. 필자가 노멀을 플레이 할 때에 꼭 플레이하던 곡이기도 하다. 장르는 Pops American Style의 곡으로서 흔히 얘기하는 팝송이다. 록 계통의 곡은 아니고 약간은 컨츄리틱한 맛이 풍기는 푸근한 곡이다. 이 곡은 여성 보컬곡으로서 가수 이름은 모르지만 목소리가 허스키한 것이 아주 맘에 든다.



▲ 보기에도 푸근한 곡이다

클리어 가이드-이 곡을 플레이 할 때 주의점은 난이도 음표 3개라는 것을 생각해서 만만히 보지 않아야 하는 것이다. 느린 곡이지만 바도 많고 그 배치도 다양 하니 쉽게 생각하면 안 된다.

18번째 소절에 들어가게 되면 하이 햇 1번 후에 스네어와 하이 텀이 동시에 나오는 패턴이 나온다. 그 전까지 곡이 대부분 하이 햇과 베이스 로우 텀으로 나가다가 갑자기 하이 텀이 나오므로 처음 플레이 할 경우 당황하게 되어, 본능적으로 하이 텀 대신 로우 텀이 나가는 수도 있다. 리듬은 기본 3박자로 이어지는 곡이므로 그 패턴만 조심한다면 그리 어렵지는 않을 것이다. 개인적으로 좋아하는 곡이기에 왠지 애착이 가는 곡이기도 하다. 세션은 이런 곡을 해야 하는 것이다. 그러나 세션은 되지 않는 곡이다. 쳇.



6. Ska Ska No.1



장르 : Ska
난이도 : ♪♪♪
콤보 : 180

비트매니아에서 가장 어려운 곡이 뭐냐고 묻는다면 아마도 Ska A GO GO 라는 곡을 들 것이다. 이 스카라는 장르에 대해서 잘 모르던 때에는 그냥 막연히 어려운 곡이다 라고만 알고 있었는데, 그런 관념을 심어 준 것이 코나미라면 그 관념을 깨버린 것도 역시 코나미이다. 드럼매니아에 있는 이 Ska Ska No.1 이라는 곡은 상당히 쉽다. 조금 바 사이가 좁다 뿐이지 스트로크의 패턴이 거의 똑같은 곡이다. 게다가 곡이 아주 경쾌하고 (스카란 장르가 거의 다 그렇다.) 흥겹다. 어떻게 보면 약간은 경박하다고 할 수가 있겠는데, 그래도 좋은걸 어떡하랴. 드럼매니아에서는 버릴 곡이 하나도 없단 말이다! 그리고 이 곡의 BMP가 아주 재미있는데 흔히 사람들이 이 곡을 슈퍼맨 곡이라고 부르는 이유가 바로 이 BMP 때문이다. 보면 슈퍼맨 비스므리한 전형적 양키 스타일의 인간이 나온다. 거기에 나오는 해가 짓는 웃음도 그 남자랑 똑같다. (그리고



▲ 이자가 그 슈퍼맨



▲ 이걸 하려고 사서 고생



그 웃음은 아무리 봐도 미국의 레이건 전 대통령같다.) 어쨌든 그 슈퍼맨 비슷한 남자는 자부심이 대단하다. 운동으로 다져진 근육을 자랑하며 캔을 찌그러뜨리는 괴력을 과시한다. 그러나, 캔의 상하를 쥔 상태로는 찌그러뜨리지를 못한다. 결국 고민하는 주인공, 계속 운동을 하고…달이 지고 해가 뜨면서 결국 성공하게되는 주인공 내가 최고다라고 자랑하듯 크게 웃으며 곡은 끝난다.

클리어 가이드-곡의 플레이는 아주 단순하다. 기본적으로 하이 햇, 스네어, 하이 햇의 3박자 스타일이다. 중간 중간에 베이스를 한번씩 만 넣어 준다면 클리어 하는 데는 아무 어려움이 없을 것이다. 중간에 대신 약간의 변주부분이 나오기는 하는데 노멀모드의 경우 그렇게 어렵지 않으므로 쉽게 넘어 갈 수 있을 것이다.

참, 스카란 장르를 시도해 앨범을 만든 우리나라가수가 있는데, 바로 김종서다. 하지만 그렇게 기억에 남지도 않았고 필자가 노래 제목도 기억 못하는 것을 보니 틀림없이 실패한 것 같다. 그래도 시도는 좋았다. 장하다. 김종서!

7. Happy Man

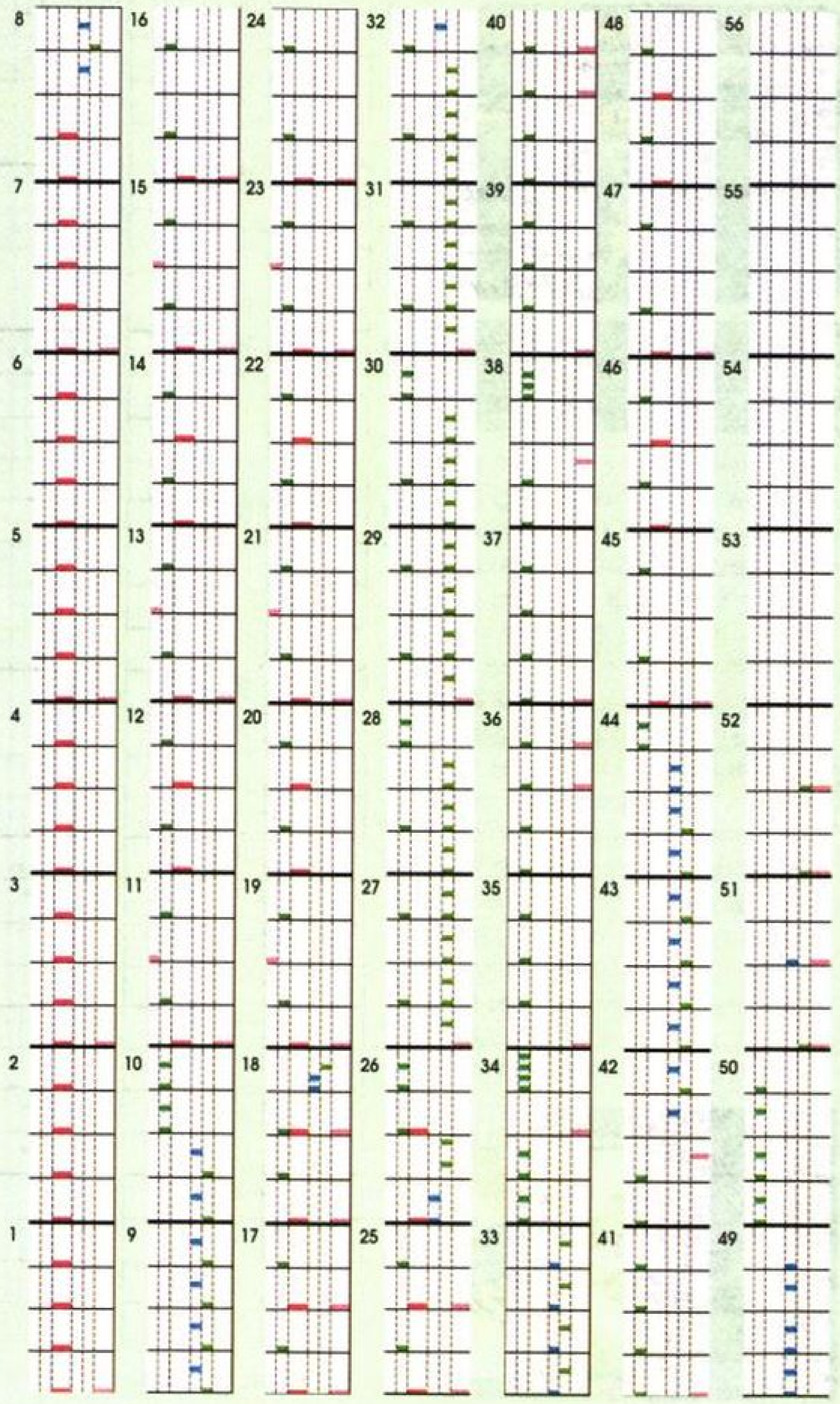


장르 : Punk
난이도 : ♪♪♪
콤보 : 305

필자가 생각하기에 노멀 모드에 있는 곡들의 중심에 서 있는 것이 바로 이 해피 맨 이라고 보고 있다. 위치도 중간이지만, 이 곡을 거쳐야만 비로소 드럼매니아의 어느 한 계단을 올라갔다고 말할 수 있는 것이다. 이 곡은 원래는 기타프릭스에 있는 곡인데 드럼에서 더 유명해져 버렸다. 제목에서처럼 이 곡은 상당히 해피한 곡이다. 경쾌한 리듬과 기타소리가 아주 듣기에 좋아서 실제로 많은 이들이 플레이하는 곡이다. 장르는 펑크란 장르인데 펑크록이나 하드 펑크록이나 거의가 비슷하다.


▲ 엽기적인 이지메

클리어 가이드 – 우선 시작 할 때부터가 사람의 기를 질리게 만드는데 계속 베이스가 나오는 것이 그것이다. 하지만 일정한 리듬이니 잘 보고 밟으면 그렇게 어려움은 없을 것이다. 심벌도 같이 나오기는 하지만 그렇게 어려운 박자는 아니고 베이스와 같이 쳐주면 된다. 곡 전체에서 주의 할 점은 베이스랑 심벌이 같이 들어가는 부분이 많다는 것이다. 때문에 드럼과 심벌을 함께 스트로크 해주는 버릇을 길러 두는 것이 좋다. 이 곡에서 가장 어려운 부분은 로우 텀을 연타하면서 스네어의 박자가 들어가는 부분이다. 오른쪽의 로우 텀의 바늘을 일일이 보고 친다는 것은 거의 불가능하므로 그 박자가 일정한 것에 유념하여 같은 박자로 오른손을 놀리는 것에 중점을 두어야 한다. 왼쪽의 스네어는 보고 쳐도 충분하다. 리듬감을 익히려면 그 곡을 여러 번 반복해서 듣는 것이 가장 좋은 방법이다. 충분히 들어두고 플레이를 하면 그렇게 어렵지는 않을 것이다. 기타 프릭스에서는 해피맨의 난이도가 노멀 모드에서 4이다. BPM이 135인 곡으로 중간 정도의 빠르기로 이해하면 쉽다. 드럼과 기타 사이에서 세션 플레이를 해보면 기타가 훨씬 어렵다는 것을 알 수 있는데, 이 해피 맨 만큼은 기타 쪽이 조금 유리한 곡이다. 드럼 매니아 익스퍼트 리얼에서의 해피 맨은 그야말로 극악의 난이도를 자랑한다.



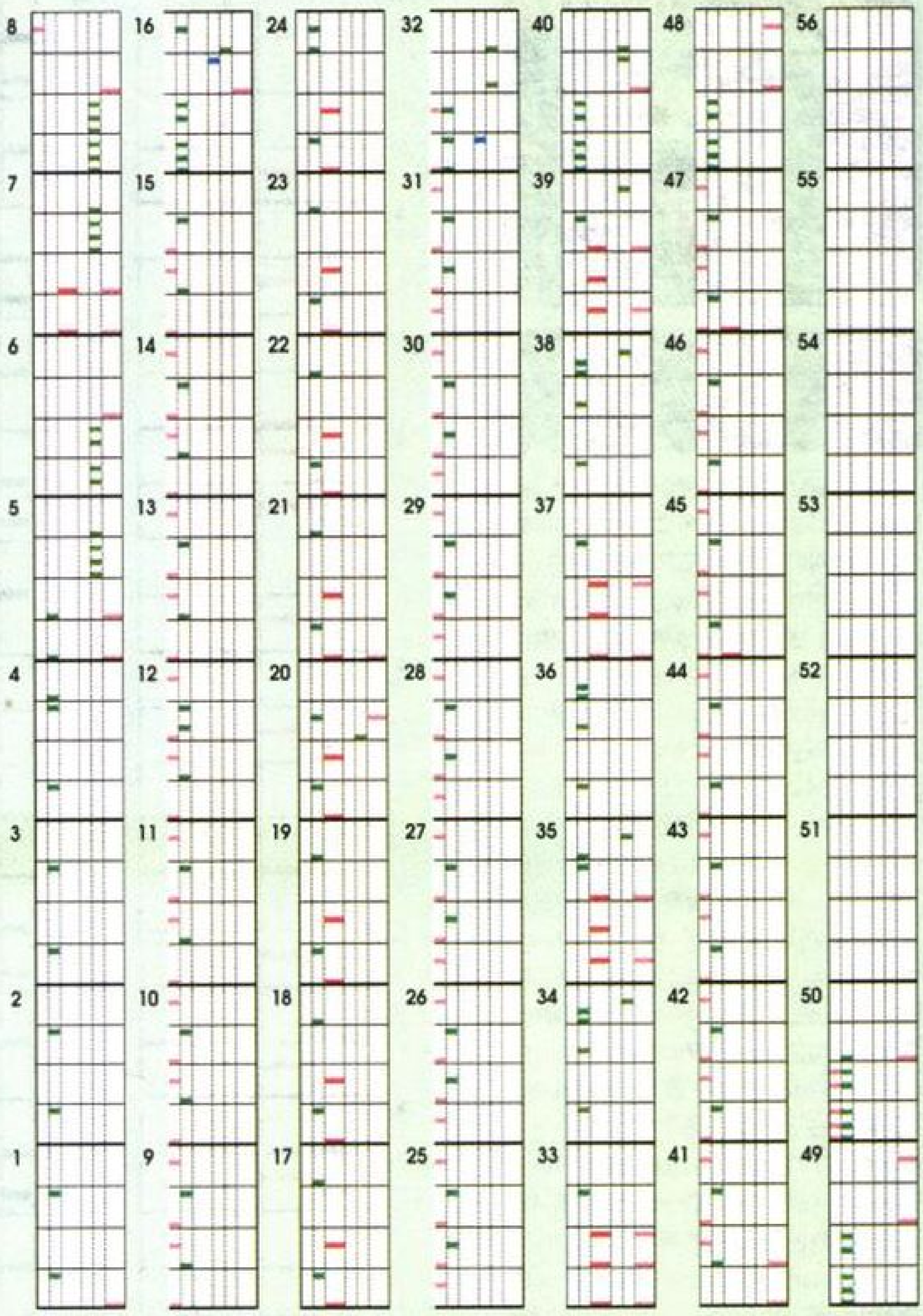

▲ 여기가 고비이다. 오른손을 잘 익혀두자.

8. River crossin'



장르 : Samba
난이도 : ♪♪♪
콤보 : 297

솔직히 필자는 이 삼바라는 리듬과 스페인의 플라멩고와 람바다와 보사노바 같은 것이 다 같아 보인다. 차이점을 잘 모르겠다는 것이다. 공통점이라면 라틴계의 음악이라는 것인데 요즘 이 라틴음악이 아주 인기가 대단하다고 한다. 이번 그래미 시상식 8개부문을 수상한 산타나라는 콧수염 달린 아저씨도 이 라틴음악을 하는 사람이라고 하니 분명히 좋은 음악인 것은 분명한데, 나에게는 그렇게 까지 필링을 주지는 못한다. 하지만 나에게 아주 감명을 준음악이 있는데 사라사테의 '찌고이네르 바이젠' 이라는 곡이다. 유명한 곡이니까 여러분들도 많이 들어보았을 것이다. 어쨌든 라틴계 음악은 그 리듬이 흥겹고 즐거운 곡이지만 나에게는 별로이기에 이 River crossin' 이라는 곡은 그렇게 많이 플레이 한 곡은 아니다. 하지만 그건 어디까지나 필자 개인의 문제이고 공략은 공략! 이를 위해 플레이를 해보았는데, 이 곡은 무엇인가 치는 손맛을 느끼게 하는, 그런 곡이다. 장르는 삼바로서 라틴 음악의 한 계열로서 있는데 이 라틴음악이라는 것은 라틴 아메리카의 다양한 지역과 나라의 수많은 스타일의 음악을 아우르는 용어이다. 종종 그 용어는 라틴 팝이 기반이 되거나 스페인이나 테야노(Tejano)식으로 불려지는 팝 지향적인 음악를 언급하기도 한다. 테야노는 로맨틱한 발리드에서 서사구조를 가진 형태까지 많은 다양한 스타일을 말하며 그것들은 보통 대규모의 어쿠스틱 악단과 혼(horn)등으로 연주된다고 한다. 80년대와 90년대, 테야노는 또한 미국식 팝-락과 소프트 락으로부터 테크닉을 받아들여 만든 부드러운 곡들을 채택한다. 라틴 아메리카는 또한 퍼커션과 혼이 들어가는 전염성 강한 스타일인 살사나 삼바 같은 댄스음악으로도 잘 알려져 있다. 살사와 관련된 스타일로는 재즈와 함께 댄스음악을 가로지르는 쿨 한 스타일인 보사노바(bossa nova)가 있다. 포크와 팝이 기초가 되는 테야노와 마리아치(mariachi)를 제외하고 거의 대부분의 라틴 음악은 그것의 강한 리듬에 의해 결정된다.



클리어 가이드- 이 곡은 삼바곡이다. 즉 라틴계 음악에서 보이는 흥겨움이 베어있는 곡이다. 난이도는 음표 3개이지만 절대 그렇지가 않은 고수준의 곡이다. 일단 연타가 대단히 많고 엇박 또한 만만치 않게 있다. 그렇다고 해도 이 곡은 어디까지나 노멀 모드의 곡이므로 클리어 하기 불가능하다라고 느낄 정도는 아니다. 이 곡에서 주로 나오는 리듬은 당연히 삼바다. 드럼매니아에서의 패턴은 하이 햇 2번에 스네어 한번의 패턴인데 빠른 리듬이 아니므로, 하이 햇을 가볍게 2번 쳐주고 스네어를 오른손으로 한 번 쳐주면 된다. 여기서 하이 햇 연타는 꼭 양손으로 칠 것. 왼손만으로도 충분할 수도 있지만, 나중에 다른 곡들을 칠 때 이상한 버릇이 되어 하이 햇을 꼭 왼손으로만 치려는 현상이 일어난다. 또 하나의 중요한 패턴이 베이스와 스네어가 번갈아 가면서 치는 부분인데, 17번째 소절에서부터 24소절까지 이런 패턴이 반복된다. 손과 발이 같이 치는 것이 아니므로 따로따로 움직일 수 4WAY연습이 좀 필요하다. 발을 하나의 손으로 생각하고 손과 손의 연타로 이해하면 좀 더 쉽게 될 수가 있을지도…



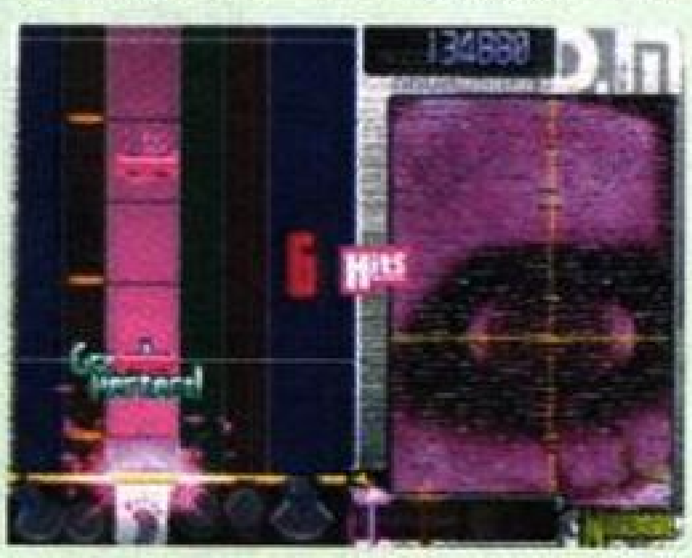
▲ 이렇게 보이는 것이다

9. Hypnotica

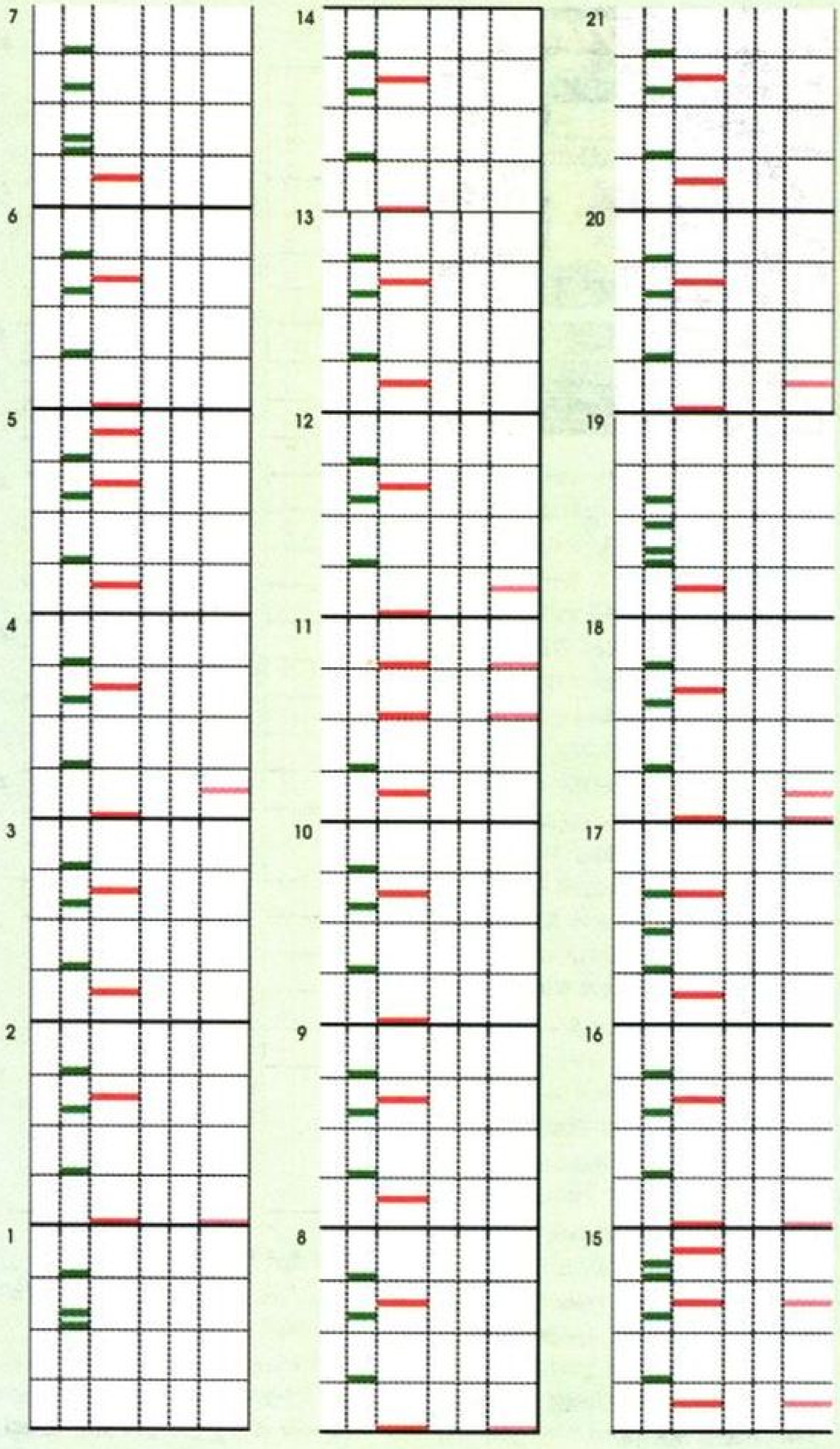


장르 : Big Beat
난이도 : ♪♪♪♪
콤보 : 266

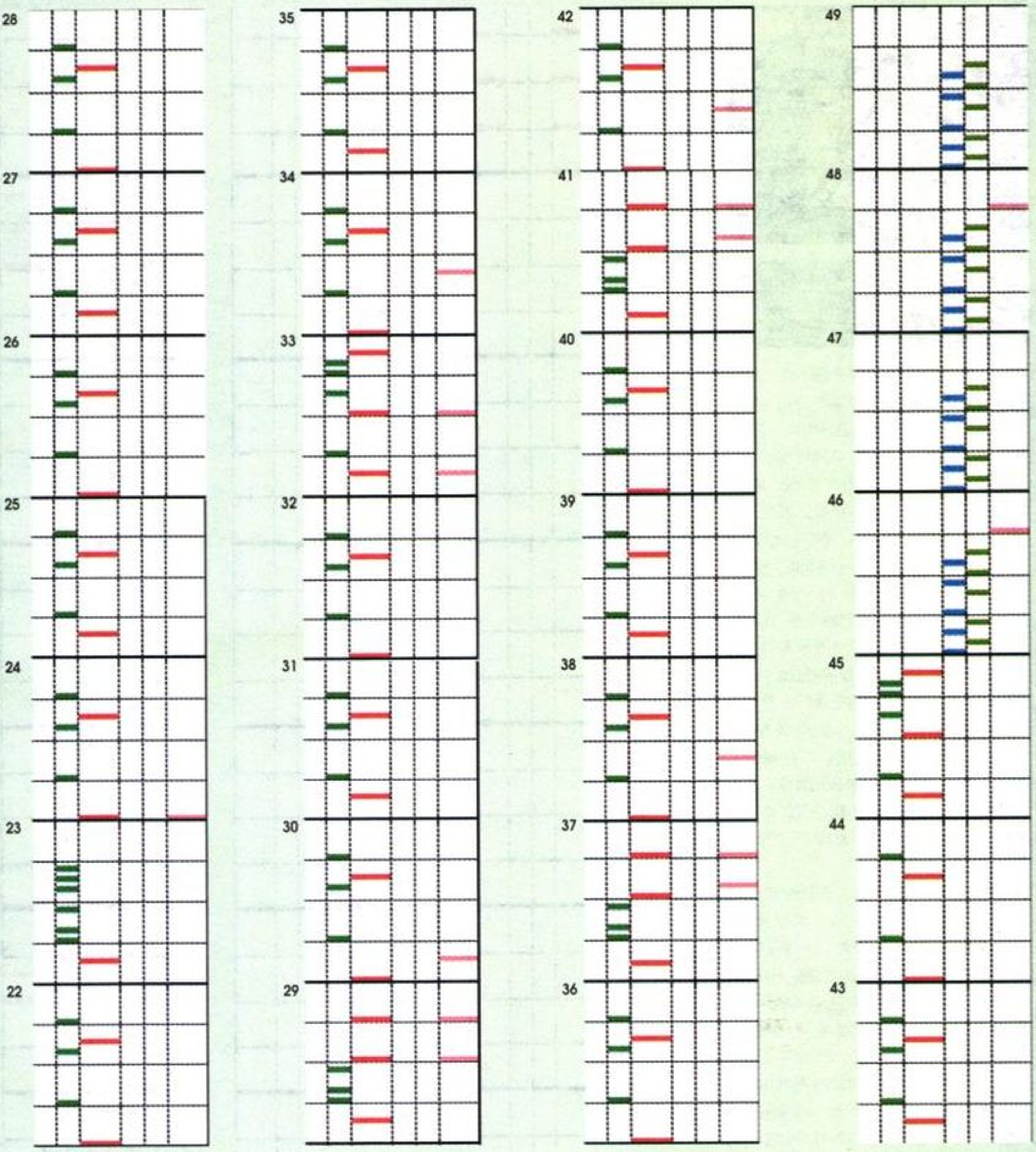
Hypnotica라는 것은 사전에서 찾아보면 최면술의 뜻을 가지고 있는데 그래서 인지 곡도 약간 최면적이다. 이 곡도 기타프릭스 출신의 곡으로 당연히 세션 플레이를 지원하는 곡이다. BMP를 보면 진짜로 최면이라도 걸려는지 이상한 눈이 막 나오기도 하는데, 그리 기분 좋은 화면은 아니다. 그러나 곡은 확실히 뛰어나다. 개인적으로는 드럼의 도입부가 아주 좋다고 느끼고 있는데, 소리 자체는 좀 날카롭게 들린다. 처음에 필자는 곡명을 '하이퍼노티카'라고 불렀었는데 나중이 되어 서야 '힙노티카' 라는 것을 알게 되었다. (사실은 극히 최근에 개망신을 한 번 당하고야 알았다.) 장르는 Big Beat라는 장르인데 이는 Electronica라고 하는 적당히 모호한 음악적 장르에 속하는 데, 이 Electronica라는 것은 90년대에 나타나는 전자 음악의 하나의 흐름을 얘기하는 것이다. 그리고 그것 이후에 나타난 넓고 다양한 Electronica는 처음에 Techno에 대한 Motor City의 초현대적 시각으로부터 많은 것을 얻은 유럽 아티스트들과 나란히 Juan Atkins나 Underground Resistance같은 (New Electronica라 불리는) 디트로이트 테크노의 오리지날 소스로 조명 받으며 컴필레이션의 연속적 타이틀 안에서 사용되었다. 그 단어는 사실상 몇몇의 젊은 아티스트들이 사용하는 전자적 장비나 악기를 쉽게 접하면서 미국의 압력에 의해 후에 전유되어졌다. 그러나 Electronica는 (많은 eletronica 아티스트들이 클럽DJ였던 이래



▲ 최면 눈깔인가~ 으, 어질~



로) 댄스 장에서 듣는 것만큼 집에서 듣게 되면서 Techno의 기초적 음악을 받아들인다. 메이저에서 electronica 스타일을 따르는 것으로는 big beat, electro, freestyle, gabber, garage, Hi-Nrg, trance, trip-hop 등을 포함한다. 말은 어렵지만 결론은 big beat라는 장르가 그렇게 대단한 장르는 아닌 것 같다는 것이다. 전자음악의 하나랄까?
클리어가이드- 이 곡의 난이도는 음표 4개다. 어느 정도 수준이 된다는 뜻이다. 하지만 실제로 플레이에 들어가면 이상할 정도로 바가 적다는 것을 알 것이다. 이 곡이 난이도 4 정도의 수준으로 인정받는 것은 오직 스네어와 베이스 드럼 사이의 엇박 때문이다. 그리고 그 부분을 빼면 이 곡에서 남는 것은 거의 없다고 해도 틀린 말이 아니다. 이 곡에서 엇박은 스네어가 거의 베이스의 꾸밈음 형식으로 들어간다. 실제로 두 바 사이의 스트로크의 시간적 차이는 0.5 초 정도 밖에 안된다. 때문에 어지간해서는 이 박자를 맞추기가 쉽지



않다. 요령은 간단하다. 스네어를 치는 순간에 베이스를 거의 동시에 넣는 다고 생각하면 된다. 단지 아주 약간 느리게 넣는 것이다. 응? 안된다고? 음, 그럼 편법을 가르쳐 주겠다. 노멀 모드에서의 베이스 바는 두께가 상당히 두껍다. (리얼 모드에서는 그 두께가 반으로 줄어든다.) 즉, 노멀 모드에서는 베이스에 대한 판정이 관대하다는 얘기다. 그러므로 Hypnotica의 엇박인 스네어와 베이스를 동시에 넣어버리는 것이다. 넣는다는 기분이 아니라 실제로 넣어 버리는 거다. 물론, 이렇게 넣으면 콤보가 히트하지는 않겠지만 게이지가 깎이지는 않을 것이다. 대신에 희생이 있어야 하는데, 제대로 곡을 들을 수는 없을 것이다. 이 곡에서 이 엇박을 마스터했다면 나머지는 보고 칠 수 있으므로 클리어 한 거나 다름이 없다. 그런데 의외로 많은 사람들이 마지막 부분인 하이 텀, 로우 텀 교차 5연타하는 곳에서 헤매는 경우가 있다. 순서만 알아둔다면 비트는 기타와 같으므로 쉽게 클리어 할 수 있을 것이다. 순서는 채보를 참조할 것. 필자가 가장 세션에서 매력을 느끼는 곡이 바로 이 Hypnotica이다. 도입부에서 드럼의 소리가 너무나 맘에 들어서 꼭 세션을 해 보고 싶었는데 드럼을 잘 치는 防塵과 세션을 한 적이 있었다. 그런데 하다가 바로 게임 오버 되버렸는데, 기타의 Hypnotica 익스퍼트 버전은 너무 어려운 것이기 때문이다. 지금은 플레이가 가능해 졌지만, 그 때를 생각하면 왠지 황혼의 눈물이…

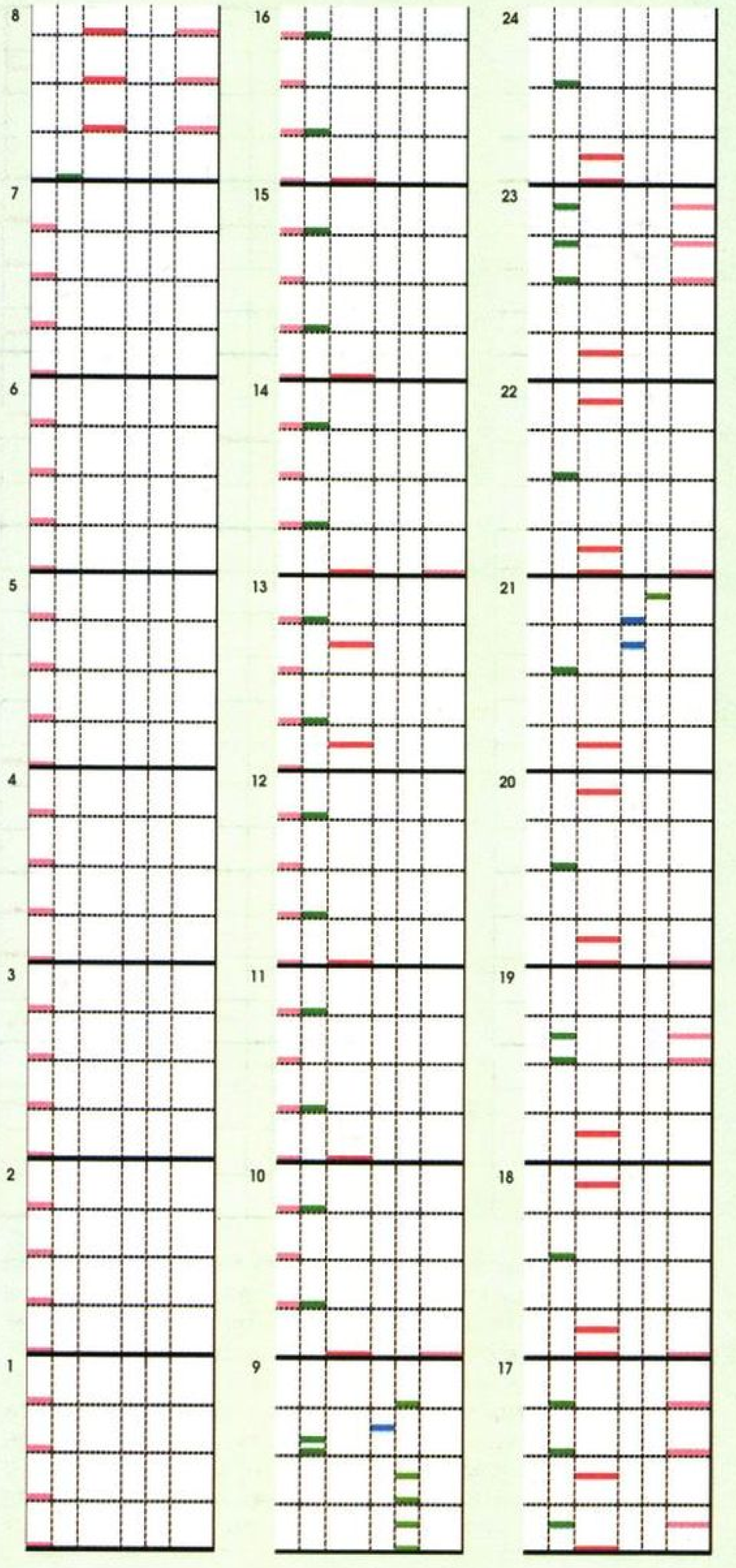
10. Ultimate Power

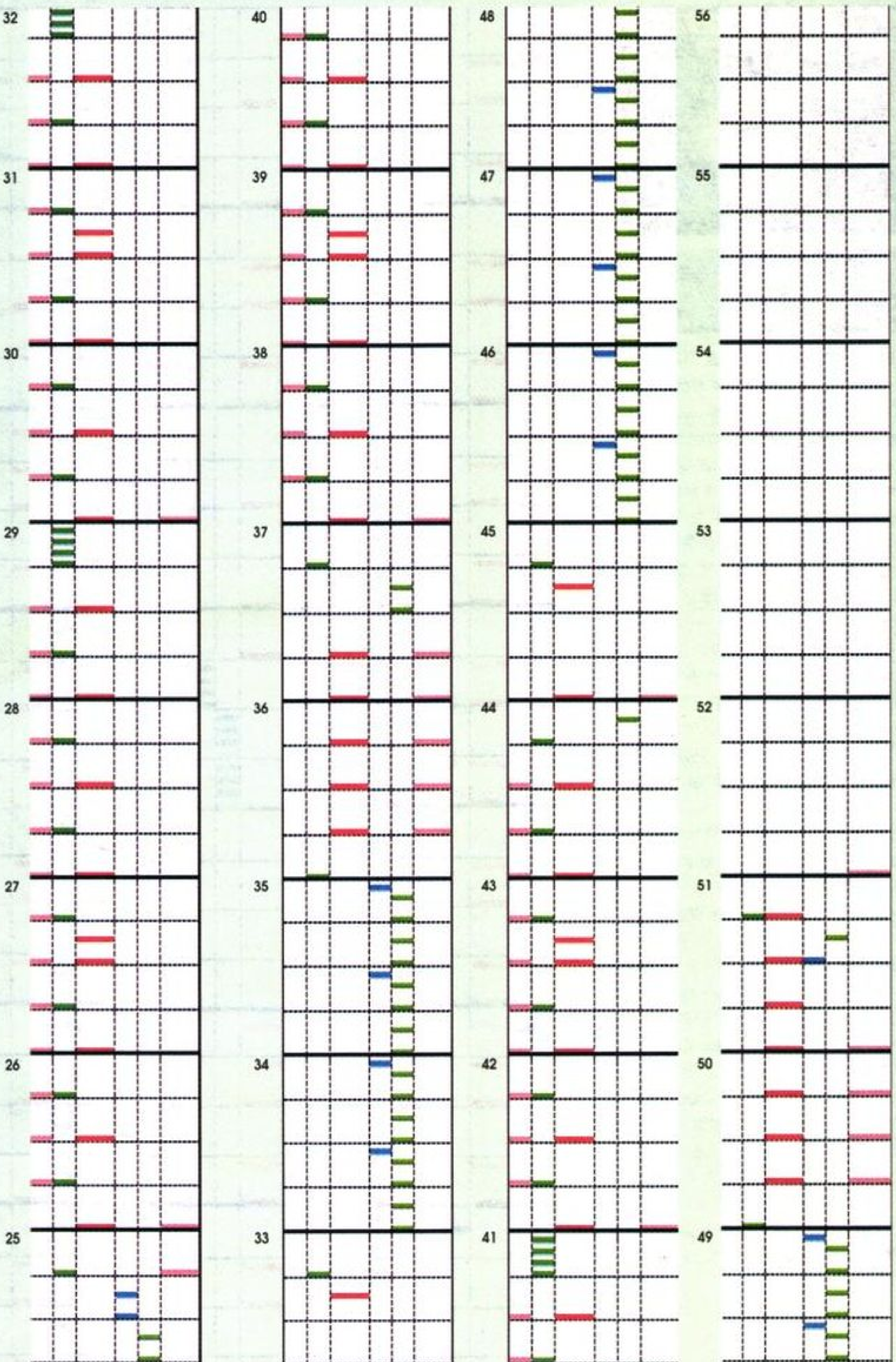


장르 :	Punk Rock
난이도:	♪♪♪♪
콤보 :	365

이 곡은 참으로 사연이 많은 곡이다. 보컬곡이기는 하나 가사가 일본어라서 우리 나라에 들어온 드럼매니아에는 없는 곡이다. 그런데 몇몇 곳의 드럼매니아에는 이 곡이 있는 곳이 있는데 그런 곳은 수입초기에 들어온 것들이다. 이 곡이 있는 드럼매니아에는 드럼 파워 풀 믹스도 있는데 아쉽게도 우리 나라에서는 레어 아이템에 속하는 그런 곡이다. 필자의 지인 중에 익스퍼트 리얼을 마스터한 사람이 있는데, 드물게 이 곡이 있는 곳을 가서 이 곡을 보고 신곡이냐고 나에게 물은 적이 있을 정도다. 비운의 곡이라고 할 수 있겠는데, 더 안타까운 것은 곡이 너무나도 좋다는 것이다. 기타와 절묘하게 어우러지는 도입부와 보컬이 인상적인 후반은 정말 압권인, 그런 곡이다. 장르는 펑크 록으로서 얼터너티브계의 록을 연상케 하는 곡이다. BPM이 172로서 약간 빠른 편에 속하는 이 곡은 경쾌하게 연주하는 것이 관건인 곡이다.

클리어 가이드- 10번째 소절을 보면 로우 탐 3연타 후에 스네어 2연타, 다시 하이 탐에서 로우 탐으로, 그리고 심벌로 가는 부분이 있는데 여기서 시작을 꼭 오른손으로 하자. 바 사이의 딜레이가 비교적 적은 곡이므로 스냅을 빨리 놀리는 것이 중요하다. 곡 전체적으로 보면 하이 햇과 하이 햇+스네어의 박자가 많다. 그리고 악센트로 베이스가 들어가는데, 역시 위의 When I dream of you에서 언급했던 것처럼 왼손과 발의 조화가 중요한 곡이다. 또한 34번째 소절 중간에서부터는 해피 맨의 그것과 비슷한 모양의 바들이 나오는데, 당연히 해피 맨의 경험으로 클리어 해야 할 것이다. 이 곡의 베이스는 그래도 일정한 박자를 타고 나오므로 베이스와 베이스 사이에 하이 햇과 스네어가 어떻게 몇 번 들어가는지 익혀두는 것이 좋다. 보통 4번이 들어가는데 일정 치는 않으므로 보고 칠 수 있는 순발력을 길러야 한다.




32
31
30
29
28
27
26
25
40
39
38
37
36
35
34
33
48
47
46
45
44
43
42
41
56
55
54
53
52
51
50
49

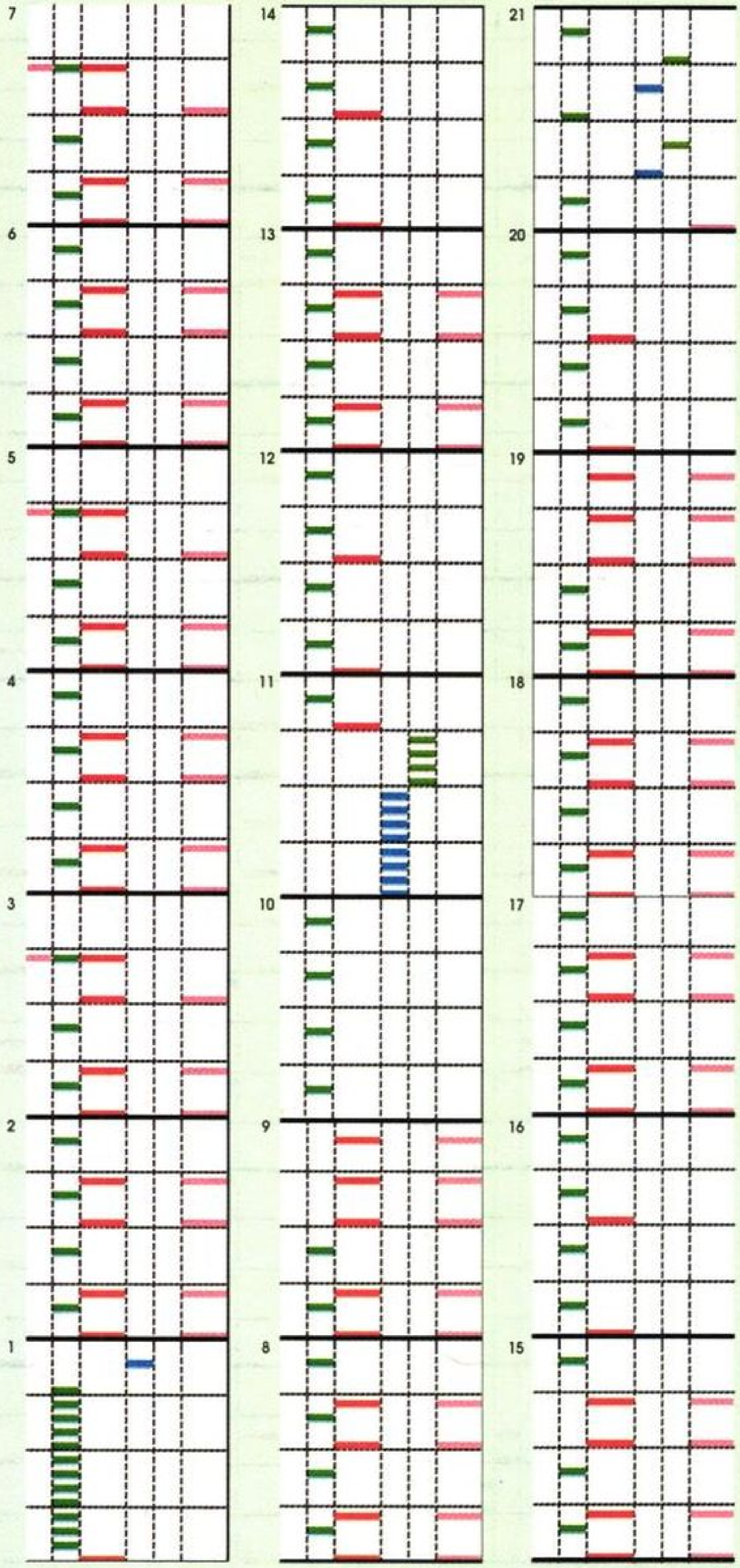
11. Across the Nightmare

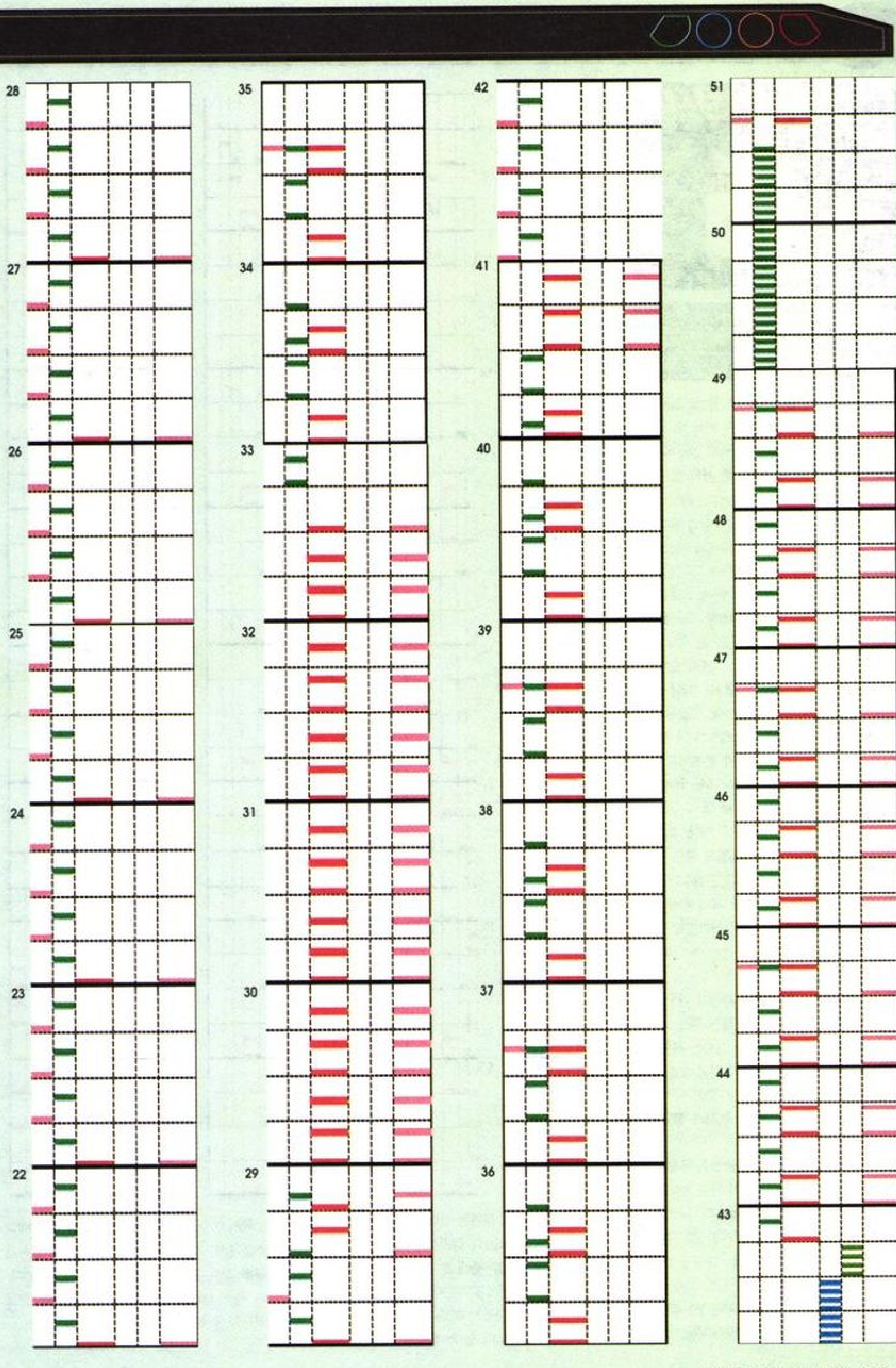


장르 : Hard Punk Rock
난이도 : ♪♪♪♪♪
콤보 : 521

노멀 플레이어에게는 말 그대로 악몽과도 같이 곡이 바로 이 Across the Nightmare이다. BPM이 무려 300! 드럼매니아를 통틀어서도 가장 빠른 곡이다. 시작부터 연타로 시작하는데다가 곧 바로 스네어와 베이스간의 엇박이 등장한다. 그 것도 아주 빠른 비트로 나오기 때문에 처음에 이 곡을 보면 우선 질려 버리게 된다. 이 곡의 BMP를 보면 사무라이 같이 보이는 애들이 나오는데, 재미있으니 한 번 봐두는 것도 나쁘지는 않다. 이 곡 또한 세션 플레이가 지원이 되는 곡인데 기타나 드럼이나 모두가 어렵다. 그래도 그 빠른 비트의 음이 듣기에 흥이 나기 때문에 곡 자체는 나무랄 데 없이 아주 훌륭한 곡이다. 필자가 이 곡을 처음 접했을 때 개인적으로는 '아우 이 곡을 어떻게 깨?' 하고 푸념을 했지만 의외로 해보면 쉬운 부분이 많다는 것을 느낄 수 있을 것이다.

클리어 가이드- 이 곡의 핵심은 베이스와 심벌의 동박자와 스네어 사이의 엇박이다. 하지만 바가 움직이는 것을 잘 살펴보면 거의 반복적인 부분이라는 것을 알 수 있을 것이다. 아무리 많은 바가 내려오고 엇박이라고 하여도 패턴이 단순하다면 그리 겁먹을 필요는 없는 것이다. 베이스+심벌 다음에 스네어의 형태로 이해하면 쉽겠지만 초보플레이어는 그 숫자가 많은 것 때문에 어리버리 하다가 게임을 망쳐버리는 수도 있다. 그럴 경우 베이스를 없다고 생각하고 쳐보자. 그러면 스네어와 심벌만 왔다갔다하는 아주 단순한 바의 형태로 될 것이다. 거기에다가 오른손이 나갈 때 발만 같이 나가주면 곡은 저절로 플레이가 된다. 하지만 잊지 말아야 할 것은 이 곡은 아주 빠르기 때문에 기본적으로 스냅을 놀리는 것을 더 빠르게 해야 한다는 것이다.




28
27
26
25
24
23
22
35
34
33
32
31
30
29
42
41
40
39
38
37
36
51
50
49
48
47
46
45
44
43

12. When I dream of you

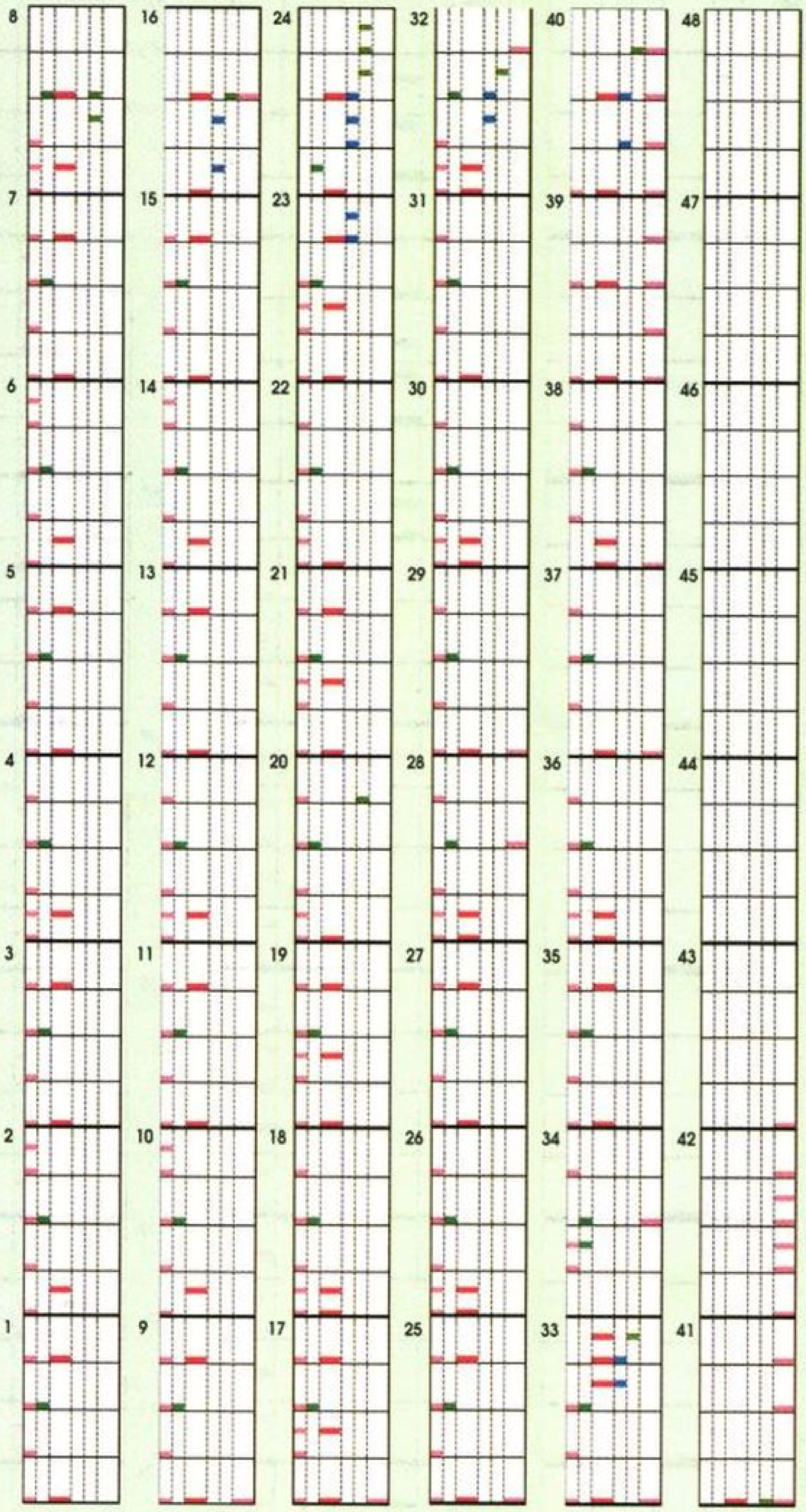


장르 : Love Song
난이도 : ♪♪♪♪
콤보 : 321

Good Times와 함께 오직 노멀 모드에서 밖에는 플레이 할 수 없는 곡이 바로 이 When I dream of you 이다. 이 곡은 상당히 느리기는 하지만 곡의 드럼파트를 거의 연주하기 때문에 콤보 수도 321로서 상당히 많다. 굉장히 잘 만든 곡이고 듣기에도 상당히 좋다. 문제는 느린 발라드 스타일의 곡이기 때문에 게임센타 같이 시끄러운 곳에서는 그 멜로디가 펌프의 노래에 먹혀 버리기 쉽다. 드럼의 스트로크도 조용히 치는 스타일을 요구하는데 그 분위기가 일품이다. 필자도 이 곡에 상당한 매력을 느끼고는 있지만 아케이드에서는 음악이 안 들리는 경우가 있다는 것이…. 장르를 Love Song 이라고 했는데 이것을 장르라 부르기에는 좀 그렇고 발라드가 더 적당하다고 보면 된다. 이런 비슷한 분위기의 곡으로 엘비스 프레슬리의 'LOVE ME TENDER' 나 비틀즈의 'YESTERDAY' 를 들 수 있지 않을까 라고 내 맘대로 생각하고 있다. 이런 부드러운 리듬 앤 블루스 스타일의 곡은 그 분위기가 중요하기 때문에 드럼도 분위기 있게 받쳐주는 것이 중요하다. 이 곡의 끝을 보면 심벌만으로 끝을 맺는데 이것이야말로 이 곡의 압권이 아닐까 한다. 이 곡은 여성 보컬곡으로서 목소리도 감미롭다.

훌쩍. 감동이다. 감동이야. 가사가 아주 훌륭하다. '당신' 이 누구를 지칭하는 지는 모르지만 그 놈은 좋겠다. 이 곡의 가사는 사랑하는 이가 가버린 후 뒤에, 남겨진 자의 슬픔을 얘기하고 있다. 사실 기다리는 것이 남자인지 여자인지는 나도 모르겠다. 여자가 불렀으니 여자가 아닐까?

클리어 가이드- 이 곡은 드럼연주 부분도 조용하기 때문에 울리는 소리가 나는 하이 탐이나 로우 탐은 거의 나오지 않는다. 대신에 하이 햇이 그 중추가 되는데 하이 햇 3연타가 거의 끊임없이 나오게 된다. 그렇게 때문에 하이 햇을 일정한 리듬으로 꾸준히 스트로크를 해주어야 한다. 실제 드럼이라면 살짝 살짝 치겠지만 이건 드럼콘에다가 치는 것이므로, 세게 쳐도 상관은 없다. 하지만 스피커에서 나오는 소리보다 물리적인 소리가 더 크게 될 것이다. 연주 중에 보면 하이 햇과 동시에 베이스가 들어가게 되는데, 드럼은 악센트를 주는 기능이 강하기 때문에 불규칙적이다. 굳이 어느 소절이다 할 거 없이 거의 곡 전체에 걸쳐서 이런 부분이 나오므로 하이 햇과 베이스를 같이 치는 연습이 필요하다. 즉 왼손과 발을 같이 움직이는 연습이라고 할 수 있다. 이 곡의 클리어 관건은 하이 햇이라는 것을 잊지만 않으면 된다.



리얼 모드 (Real Mode)

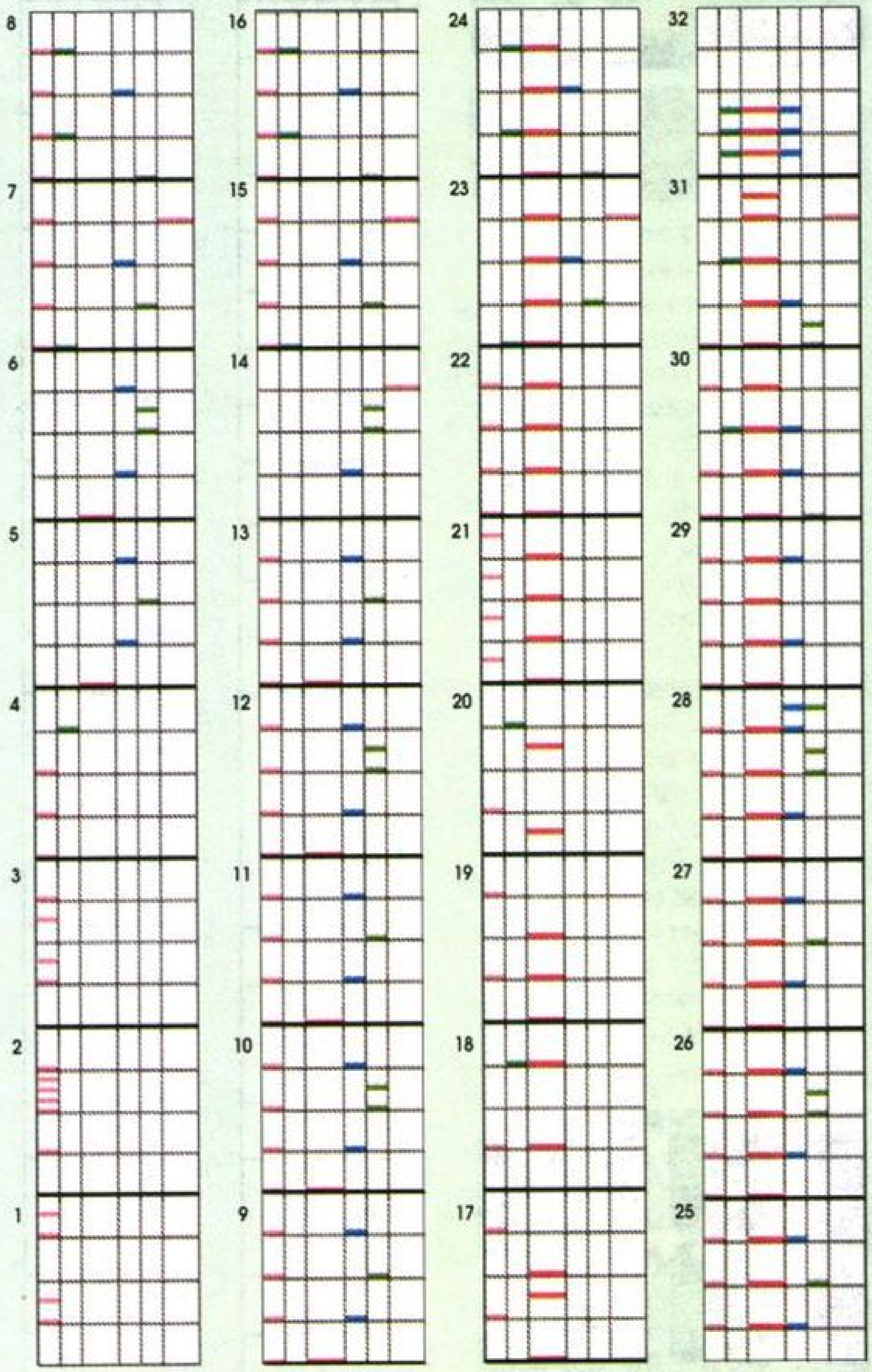
리얼 모드에 있는 곡들은 노멀 모드의 곡들 중에서 중복되는 곡도 있고 리얼 모드만의 곡들도 있다. 물론 난이도는 아주 많이 상승하게 된다. 그래도 리얼을 정복해야 진정한 드러머 라 할 수 있지 않겠나?

곡 소개

1. Eyes of kids

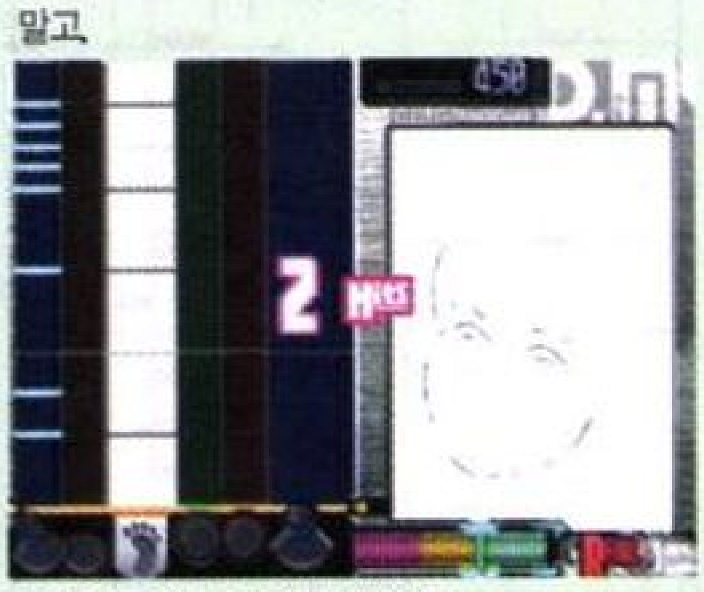


장르 : Pops British Style
난이도 : ♪♪♪
콤보 : 247



언제나 맨 앞에 등장하는 곡이 바로 이Eyes of kids다. 가사의 내용은 세상 계몽적인 내용이나 곡의 분위기는 왠지 러브틱하다. 리얼 모드의 Eyes of kids는 난이도가 3배로 올라간 만큼이나 꽤나 어려운 분위기를 잡는다.

클리어 가이드- 곡은 노멀의 그것과 조금도 다르지 않지만 노멀 모드에서 컴이 보조해 주던 부분을 자신이 직접 치게 되는 부분이 많다. 양손를 같이 쳐야 하는 부분도 많고 리듬을 잘 타야지만 클리어 하는 데 용이하다. 특히 종소리 분위기에서 양손의 위치를 계속 바꿔 주어야 하는데, 어느 정도 바와 그에 맞는 파트를 잘 기억하여 치는 것이 이롭다. 난이도가 음표 3개이므로 노멀 모드의 Good Times정도를 생각하면 될 것이다. 이 Eyes of kids는 각 모드에서 어느 정도 준비를 하는 성격의 가이드적인 곡이므로 꼭 거쳐야 하는 곡이다. 그렇다고 너무 쉽게 생각해서는 안된다. 25번 째 소절에서는 하이 햇과 베이스가 계속 같이 나오므로 역시 위에서 설명한 왼손과 발이 같이 움직이는 훈련이 필요하다. 이 곡은 리얼에서는 가장 쉬운 곡이므로 너무 부담 갖지 말고 쉽게 플레이하자. 얕보지는 말고.



▲ 아이들의 눈은 순진한 것이여…

※리얼모드에 대하여 가지기 쉬운 환상 : 드럼을 리얼하게 친다는 의미에서 모드의 이름도 리얼이다. 그렇지 않다면 아마 HARD나 DIFFICULTY 같은 말이 붙었을 것이다. 그렇기 때문에 난이도에 사기성은 전혀 없다. 다른 음악게임에는 인간으로서의 한계를 요구하는 난이도가 많지만 드럼매니아는 그렇지 않다. 그러므로 리얼은 너무 어렵다고 미리 겁부터 먹는 것은 말도 안되는 일이다. 그렇다고 해서 리얼만 되면 다 된다고 보면 안된다. 익스 리얼이라는 심오한 세계도 있으니까. 어쨌든 사람들이 리얼에 관해 엉뚱한 상상을 가지는 것은 웃기는 일이다.

2. Look at me



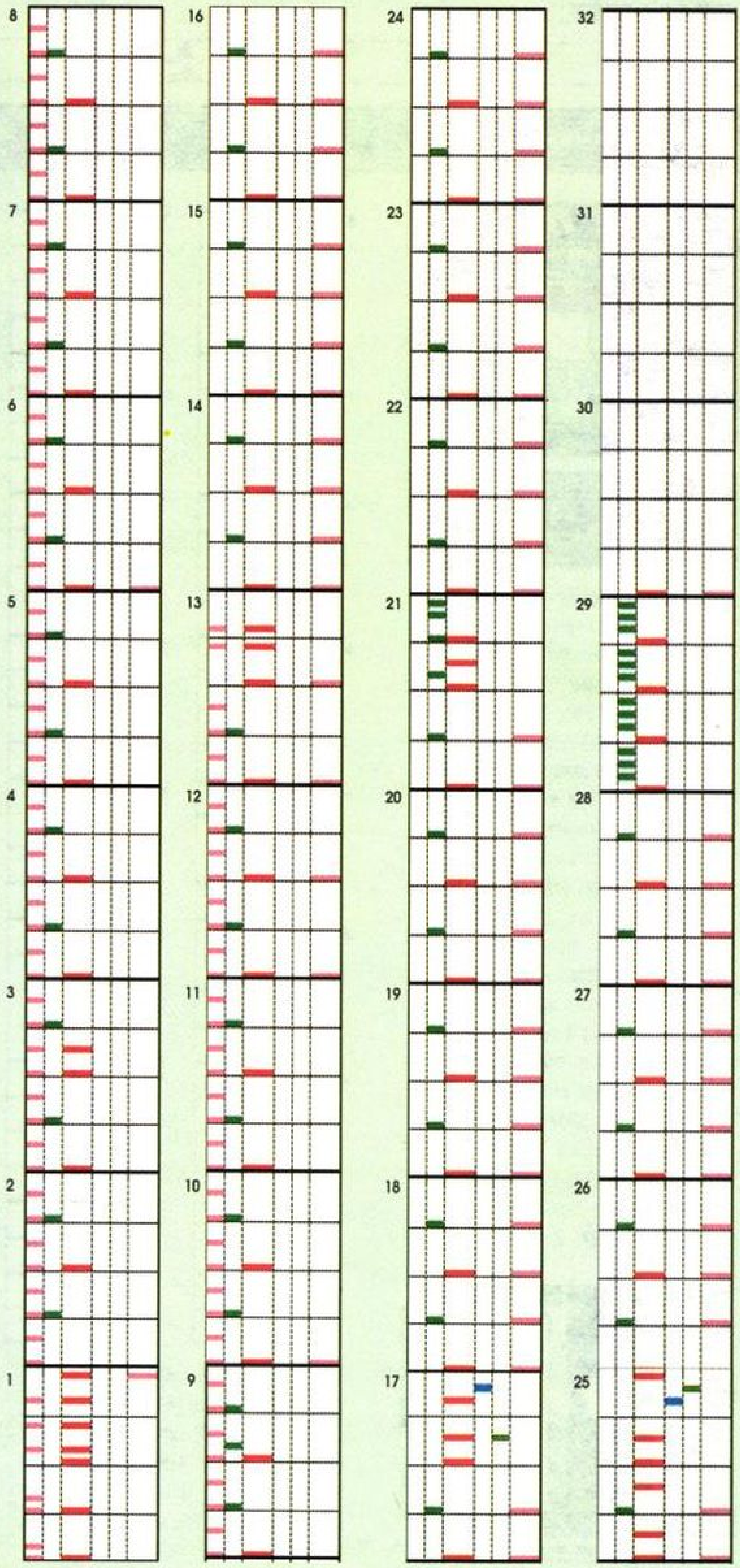
장르 : Funk
난이도 : ♪♪♪♪
콤보 : 310

드디어 리얼에서만 존재하는 곡을 만나게 되었다. 제목은 Look at me ! 장르는 펑크이고 여성 보컬곡이다. 리얼 모드에서 이 곡이 갖는 의미가 대단히 높은데 리얼에서 필수 불가결한 기본 테크닉이 나오는 곡이고 리얼을 처음 한 사람에게는 처음으로 부딪히게되는 난관이기 때문이다. 도입부부터가 어지간한 노멀 모드의 곡들보다 훨씬 어렵다. 하지만 넘지 못할 산은 없는 법이니, 감각을 차근히 익힌다면 충분히 소화해 낼 수 있는 곡이다.

클리어 가이드- 이 곡에서는 아주 중요한 테크닉이 나오는데 왼손으로는 하이 햇을 연타하면서 다른 쪽은 각자의 리듬을 연주하는 것이 그것이다. 이 곡 2번째 소절부터 13번째까지는 그런 패턴으로 곡을 연주하게 되는데, 여기서 이 기술을 확실히 마스터 해야하지만 나머지 곡들도 클리어 할 수 있다. 요령은 왼손을 일정 리듬으로 꾸준히 치되, 오른손의 움직임이나 발에 헷갈리지 않게 치는 것이다. 이것은 손과 발이 따로 논다는 개념하고도 어느 정도 통하기 때문에 좀 까다롭다. 손과 발을 따로 놀리다는 것은 일반인에게는 무척이나 어려운 일이기 때문이다. 하지만 그렇게까지 못할 정도는 아니므로 열심히만 한다면 문제없을 것이다. (지성이면 감천이라 했다.)



▲ 이 곡에 어째서 어니언맨이?



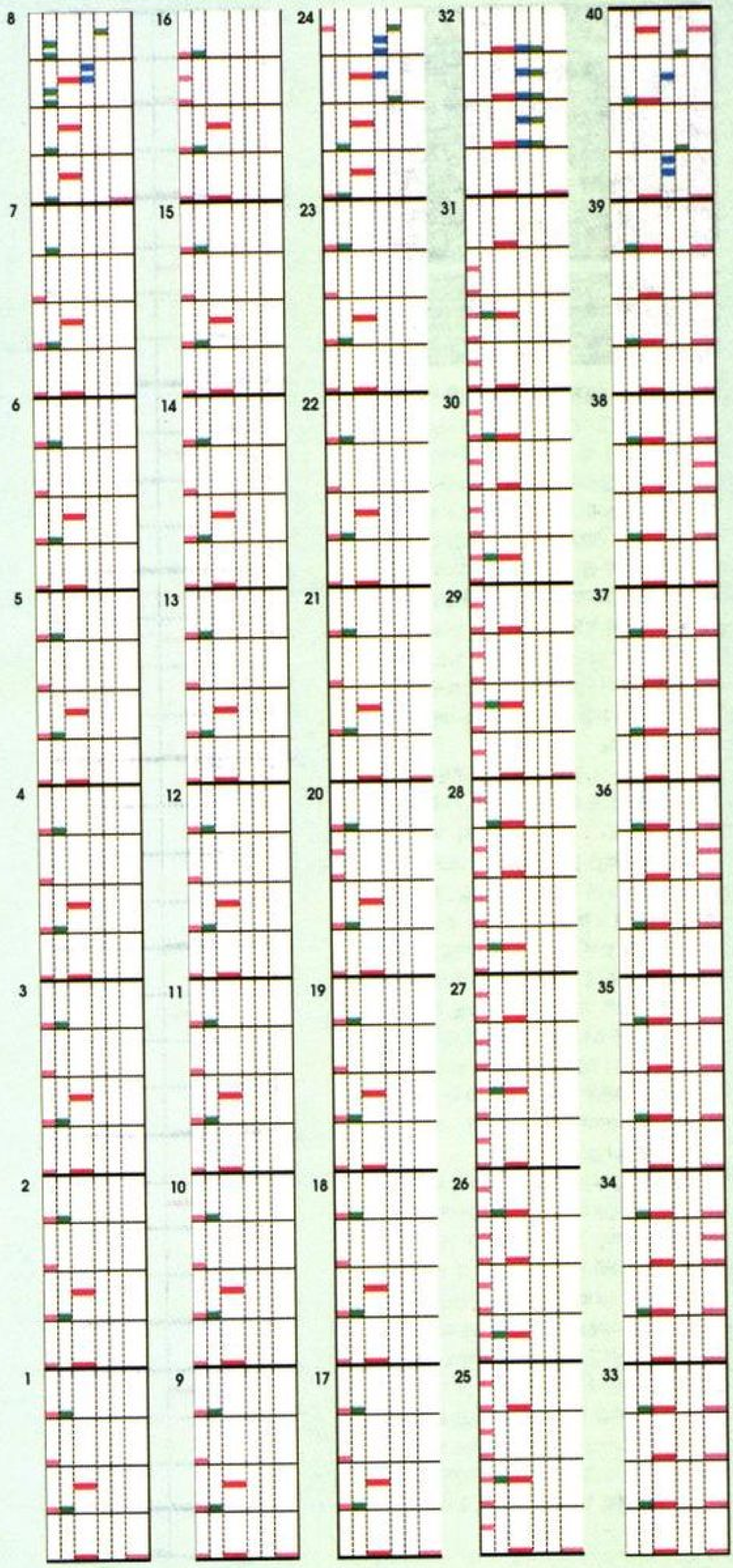
3. ONION MAN



장르 : Fusion
난이도 : ♪♪♪♪
콤보 : 367

리얼에서도 어김없이 다시 등장한 곡, 하지만 난이도는 2배로 뛰어 올랐다. 베이스의 터치가 좀 더 까다로워 졌고, 리얼 모드의 곡답게 상당히 복잡한 부분도 있다. 마치 제2의 탄생처럼 난이도라든지 바의 위치 같은게 많이 어려워진 곡이다. 처음 플레이를 한다면 거의 게임오버의 불운을 맛보게 될지도 모르겠다. 그렇다고는 해도 어디까지나 난이도는 음표 4개! 당신, 노멀의 나이트메어를 클리어 했다면, 남자라면, 용기 있게 도전하라. 그런데 필자가 자꾸 어렵다 어렵다 그래서 너무 어려운 줄로만 안다면 그것은 큰 오산이다. 나는 우선 순위를 초보 플레이어의 수준에 맞춰서 얘기를 하기에 그런 것일 뿐이다. 노멀 모드를 플레이해서 어느 정도 감이 익혀졌다면 그렇게 어렵게 느끼지 않아도 된다.

클리어 가이드- 곡을 살펴보면 32째 소절까지의 베이스 드럼은 거의 2박자의 리듬으로 들어감을 알 수 있을 것이다. 단지 스네어와 하이 햇이 까다로울 뿐인데 같이 나오는 부분은 같이 치고 떨어지는 부분은 따로 치면 된다. 당연한 말을 왜 하냐고 하겠지만 이 부분에서는 솔직히 보고 그때 그때 상황에 맞추어 쳐주는 수밖에 없다. 이 부분은 곡의 리듬을 익히면 저절로 플레이가 되는 부분이다. 문제는 32째 소절부터다. 바의 생김새가 어디선가 본 듯하다. 그렇다. 이 것은 Look at me의 초반 부분과 거의 흡사하다. 말했듯이 이런 곳에서 중요한 것은 하이 햇이다. 일정하게 하이 햇이 들어가 주지 않으면 곡을 망쳐버리게 되므로 왼손 하이 햇을 일정한 박자로 치는 연습을 해야 한다. 그 후, 후반부에 들어가면 거꾸로 심벌을 일정한 리듬으로 쳐야 하는 부분이 나오는데 오른손이 왼손보다는 제어하기가 더 수월하므로 약간의 연습만 한다면 클리어 하기는 어렵지 않을 것이다.



4. Sunny side street

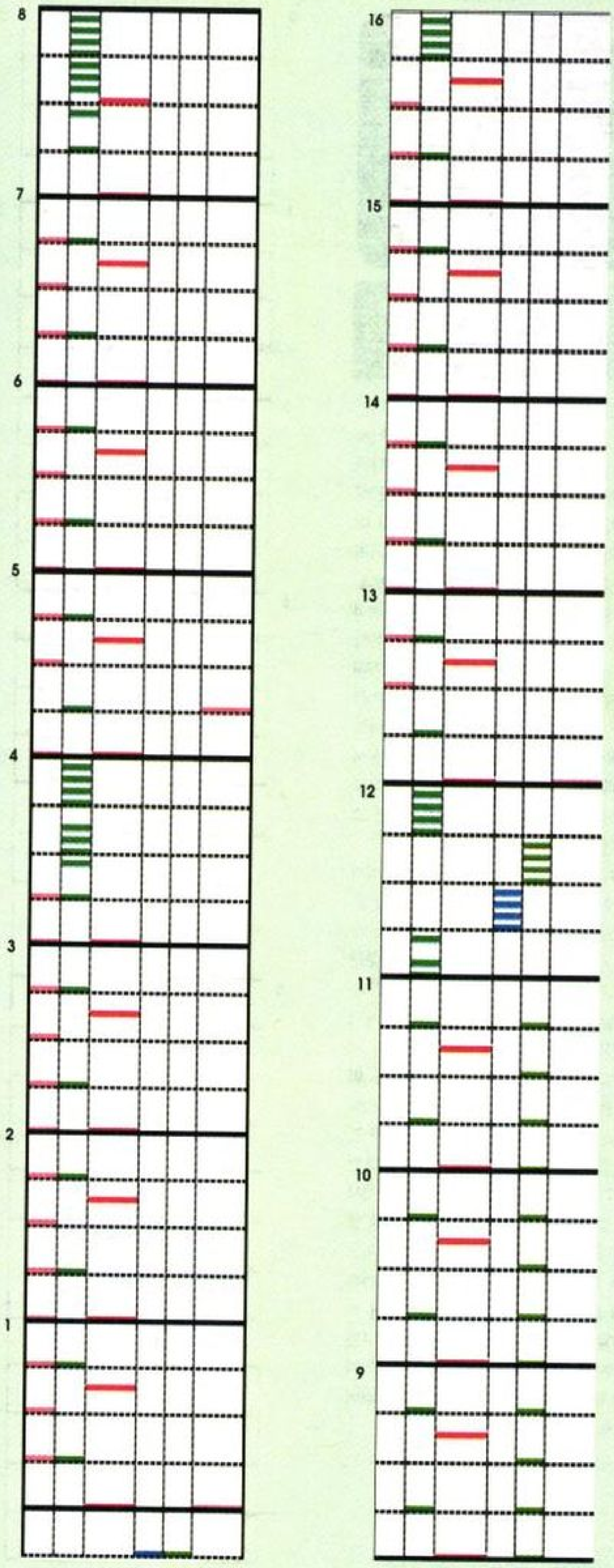


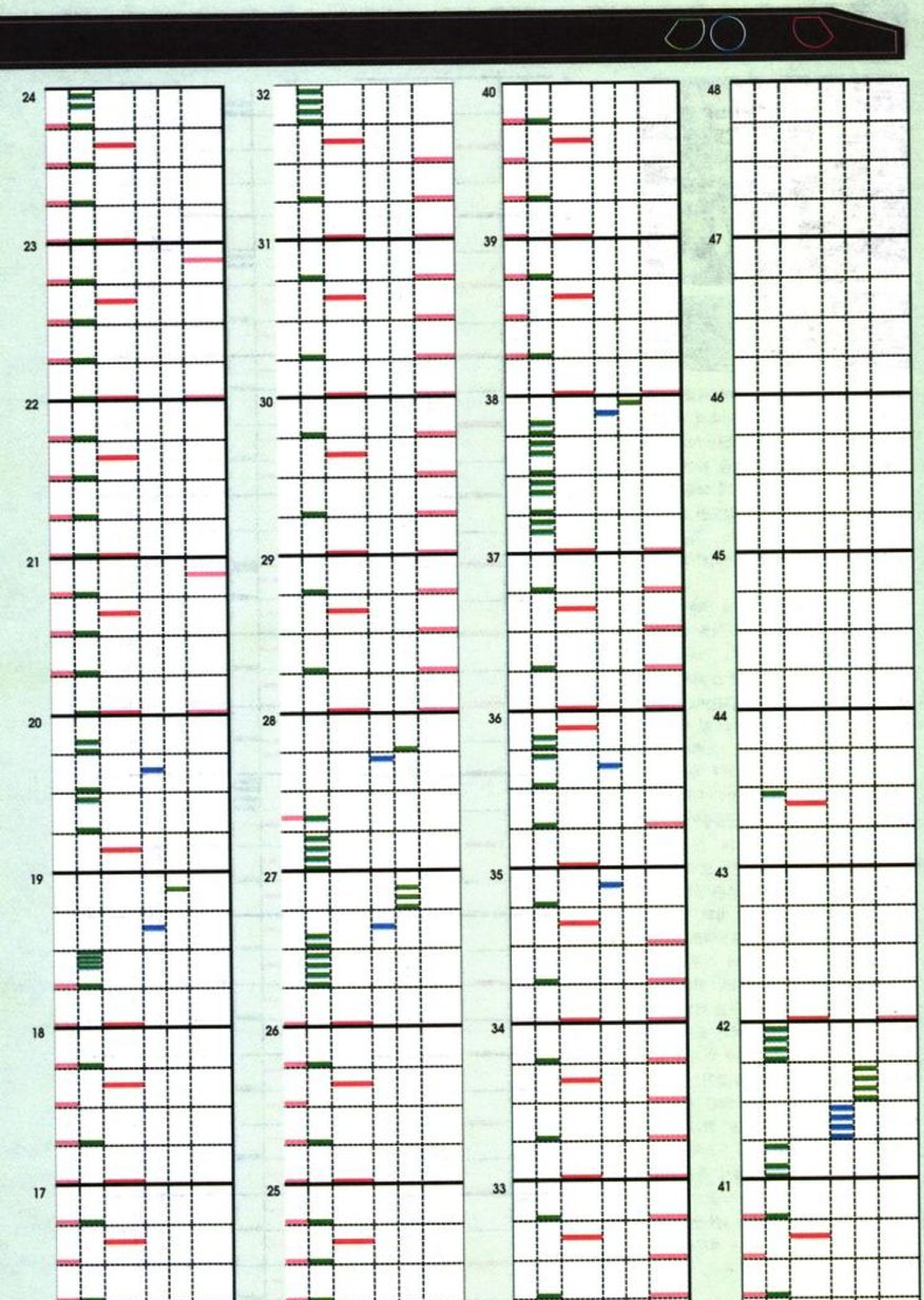
장르 : Pops Japanese Style
난이도 : ♪♪♪♪
콤보 : 393

곡을 들어보면 알겠지만 이 곡은 한가한 바캉스의 로맨틱함을 풍기는 아주 멋진 곡이다. 제목부터가 무엇인가 빛나는 태양을 연상시키지 않는가? 이 곡은 장르가 Pops Japanese Style 인데 이를 J pop이라고 한다. 게임이나 애니를 조금이라도 한 사람이라면 어떤 스타일의 어떤 곡을 얘기하는지 짐작할 수가 있을 것이다. 게다가 이 곡은 그렇게 어려운 곡이 아니기 때문에 플레이하는데 부담도 없다. 빠른 연타도 없고 엇박도 거의 없다. J pop이라고 하는 장르가 그러하듯이 이 곡도 멜로디가 상당히 좋은데 필자의 경우 이 곡을 플레이하려고 일부러 리얼 모드를 할 정도다.

클리어 가이드- 이 곡에서 까다로운 부분은 12 번째 소절에 나오는 하이 텀 4연타에 이어서 로우 텀 4연타 그리고 스네어 4연타이다. 하지만 연타가 그렇게 빠른 연타가 아니므로 느긋한 마음으로 차분히 치면 무리 없이 넘어 갈 것이다. 그리고 20 번째 소절에서 오른손으로 스네어를 치다가 비교적 짧은 딜레이 안에 심벌을 쳐야 하는 부분이 있는데, 약간의 마음의 준비를 하고 있다가 스냅을 이용하여 스트로크를 한다면 그렇게 어렵지는 않다. 하지만 의외로 베이스를 못 맞추는 사람이 있는데 본능적으로 팔고 발이 같이 나가기 때문에 그런 일이 일어나는 것이다. 약간만 주의한다면 절대로 어려운 곡이 아니니 쉽게 클리어 할 수 있을 것이다.

※J pop이란 저패니즈 팝을 얘기하는데 서양의 팝 음악을 일본인들이 자기취향에 맞추어서 적절히 바꾼 일본적인 팝을 J pop이라고 한다. J pop은 일본의 대중음악이긴 하지만 그 인기가 대단하여 우리 나라에도 그 팬들이 상당하다. 비쥬얼 락계도 역시 이 범주 안에 드는데 널리 알려진 X-japan이나 Glay 등이 그러하다. 언더그라운드쪽의 비즈(b'z)라는 그룹은 그 인기가 외국의 어떤 가수들 못지 않다. 더 알고 싶으면 통신에 들어가 J pop을 찾아 보라. 광신도들이 꽤 많다. (나는 개인적으로 아무로 나미에나 자드 같은 여성 보컬 취향이다. 최근에 모닝 무스메가 잘 나가던데…)





24
23
22
21
20
19
18
17
32
31
30
29
28
27
26
25
40
39
38
37
36
35
34
33
48
47
46
45
44
43
42
41

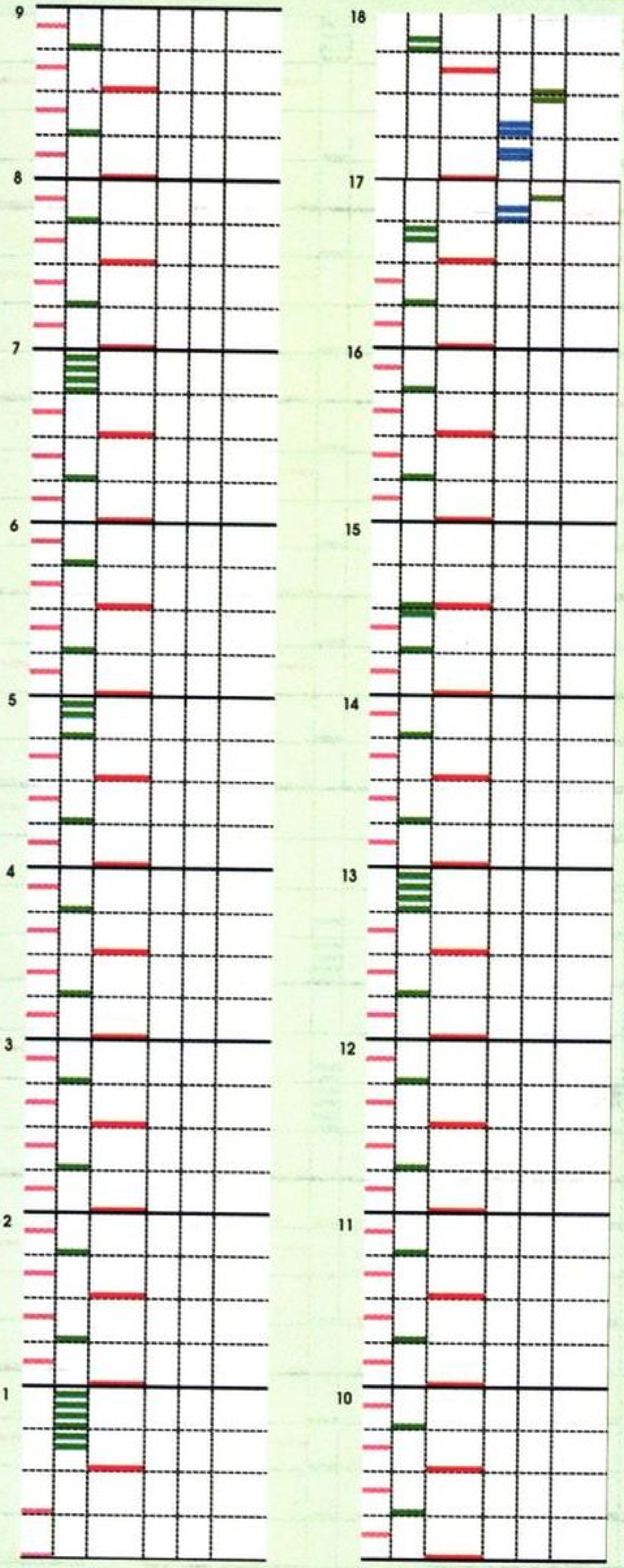
5. Ska Ska No.1

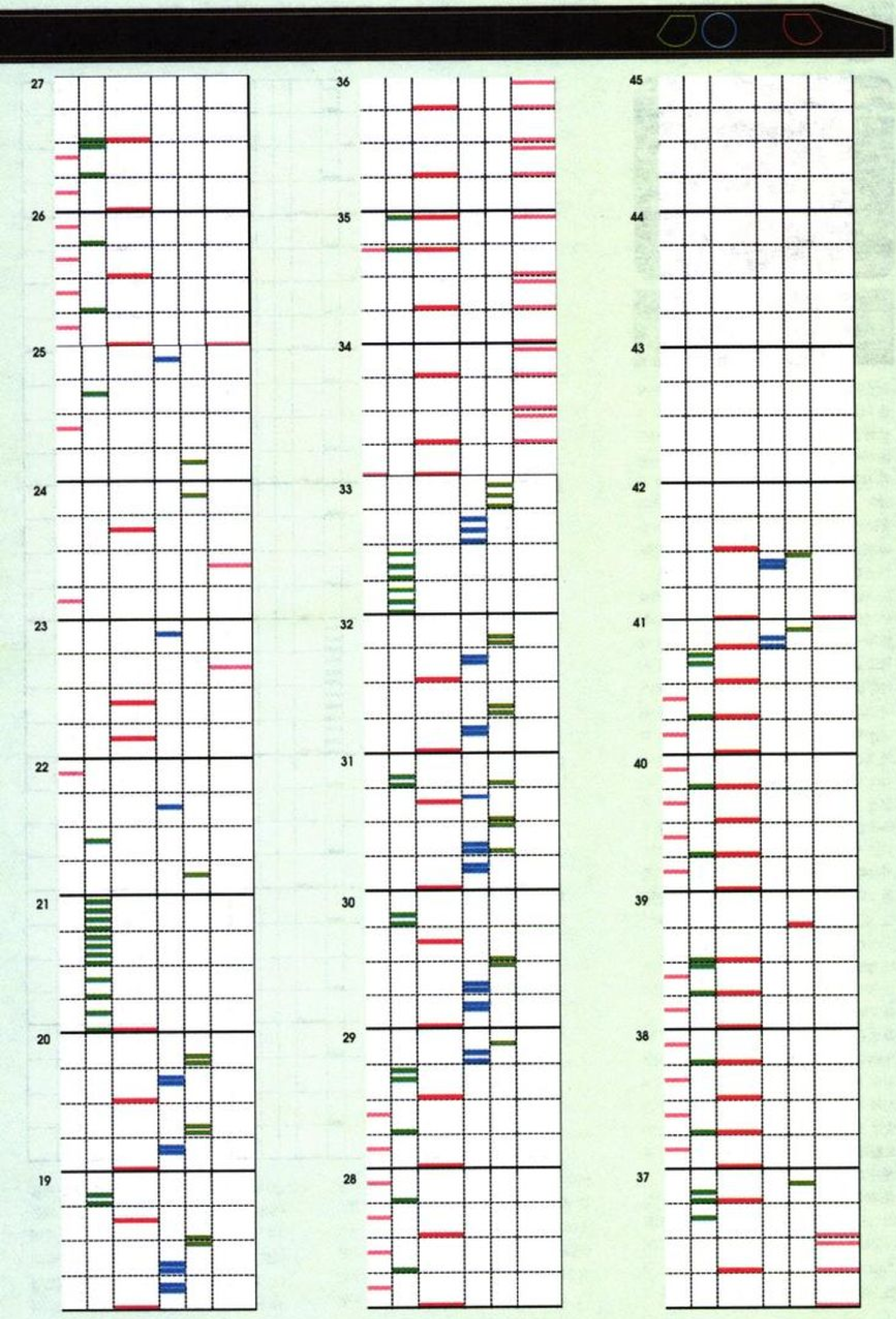


장르 : Ska
난이도 : ♪♪♪♪♪
콤보 : 361

노멀 모드에서의 슈퍼맨 아저씨를 리얼에서도 만날 수 있다. 코나미측의 세심한 배려인가? 리얼에서의 Ska Ska No. 1 은 노멀에 비하여 베이스가 조금 늘어난 정도이지만 중간의 연타 때문에 애를 먹이는 곡이다. 많으면 한 3번 정도만 플레이해 보면 클리어 할 수 있다…. 라곤하지만 역시 그러 것은 사람에 따라서 차이가 있겠지.

클리어 가이드- 일단 이 Ska Ska No. 1 이라는 곡은 하이 햇과 스네어를 번갈아 가면서 진행하는 부분이 많다. 거기에 베이스 합세를 하여서 하이 햇-스네어-하이 햇-베이스의 4연타가 이루어지는데, 그게 바로 리얼모드의 Ska Ska No. 의 핵심이다. 손으로 표현하자면 왼손, 오른손, 왼손, 발의 순서가 된다. 이것만 마스터한다면 이 곡은 반 이상 깬 것이나 다름이 없다. 그리고 다음은 중간 연결부인데 17번째 소절에서부터 20번째까지 스네어 2번, 베이스 1번, 하이 텀 2번, 로우 텀 2번으로 이어지는데(2번 반복된다) 여기서 하이 텀과 로우 텀의 연타 바의 간격이 극히 좁다. 하이 스피드 모드라도 거의 붙어 보일 정도이다. 때문에 아주 빨리 쳐야하는데 이럴 경우 차라리 양손으로 치기보다는 한 손으로 부들부들 타법으로 치는 것이 편하다. 왼손으로는 스네어를 치고 하이 텀 로우 텀을 아주 빠르게 오른손으로 치면 된다. 조금 어렵기는 하지만 익숙해지기까지 그렇게 많은 시간과 노력이 필요한 것은 아니므로 한번 해보기를 권한다. 중간부가 노멀 모드와는 많은 차이가 있으므로 노멀에서 플레이할 때와는 다른 색다른 느낌을 느낄 수 있을 것이다. 그리고 앞에 설명한 4번 연속 이어지는 패턴이 곡의 대부분을 차지하므로 쉽게 클리어 할 수 있으리라 본다.

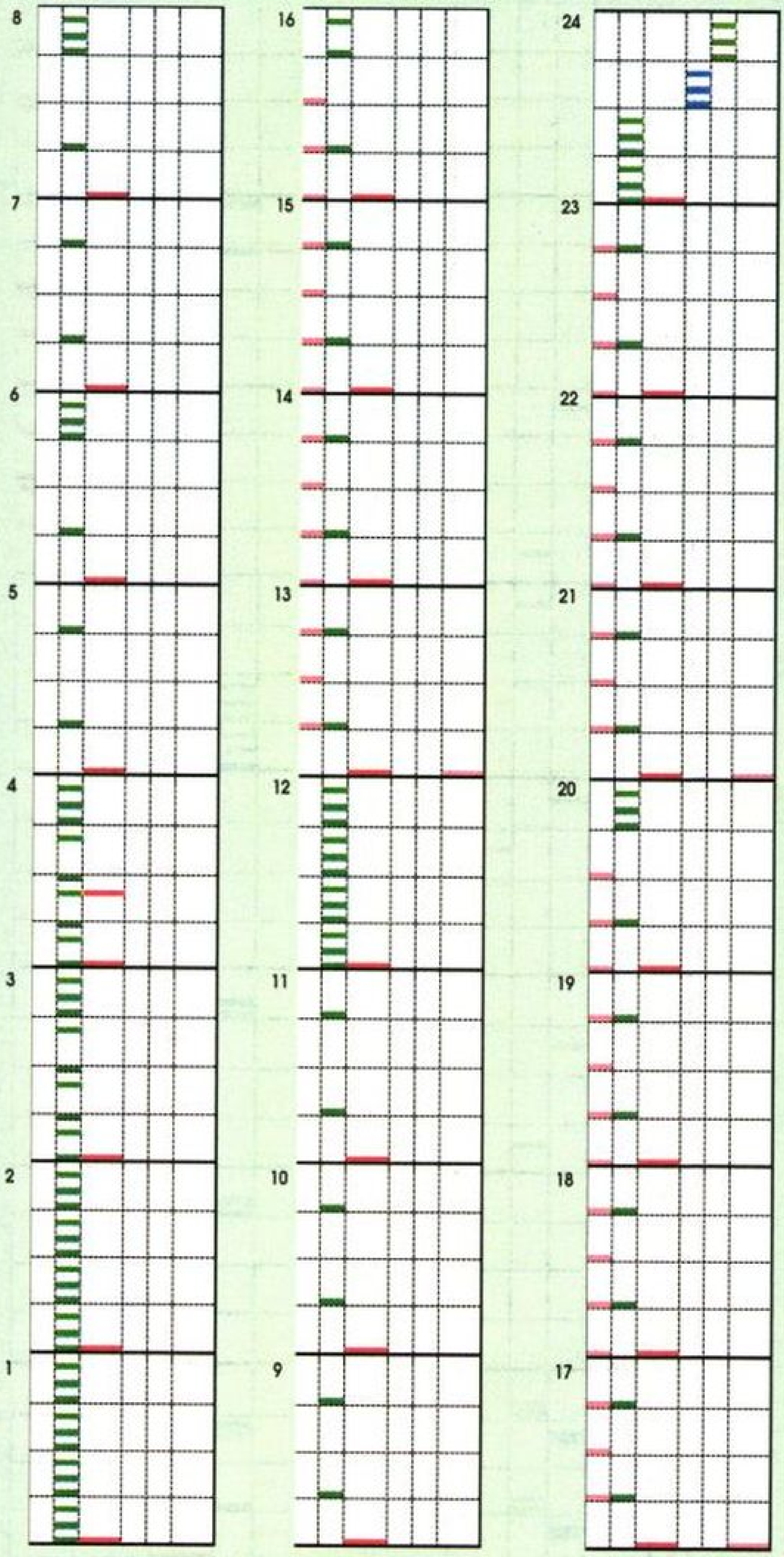



27
26
25
24
23
22
21
20
19
36
35
34
33
32
31
30
29
28
45
44
43
42
41
40
39
38
37

6. Heaven is a '57 metallic gray



장르 : Swing rock
난이도 : ♪♪♪♪♪
콤보 : 439

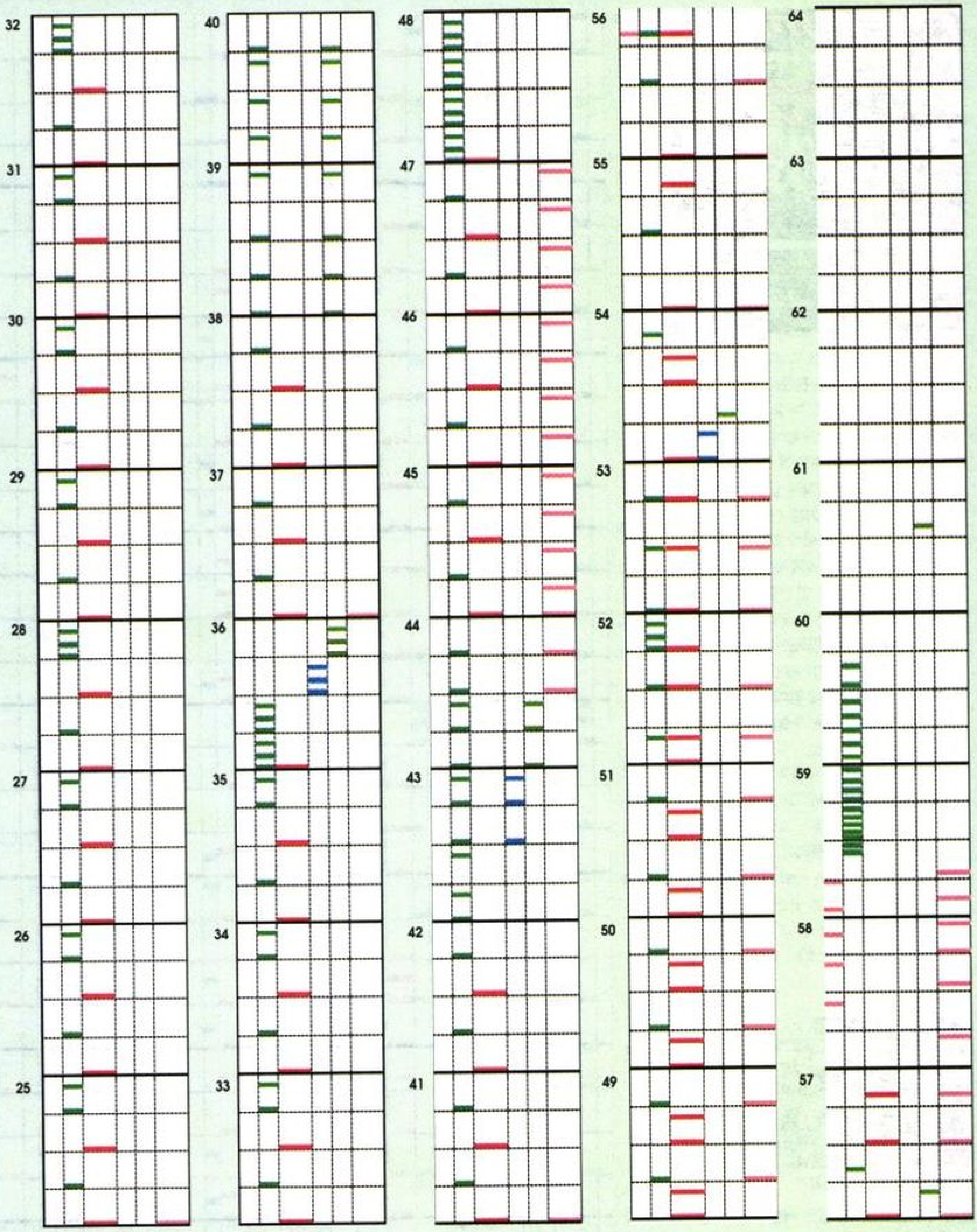


누구라도 이 곡을 들으면 '좋다' 라는 감탄사를 터트리게 되는 Heaven is a '57 metallic gray , 드럼을 치는 맛을 제대로 느끼게 해주는 아주 고마운 곡이다. 이 곡을 보고 코나미가 제대로 곡을 선별했구나 라고 생각하게 되었다. 정말로 이 곡은 드럼매니아에서 거의 꽃같은 존재로 본 필자도 개인적으로 아주 좋아하는 곡이다. 장르는 스윙 록이라는 것인데 이 스윙이라는 장르에 대해 잠깐 살펴보자.

Swing이란? New Orleans Jazz가 즉흥적으로 연주되는 협주를 발달시켜온 반면에, 1920년 경 Jazz가 대중화되기 시작하면서 대규모 dance 밴드에서의 연주가 요구되기 시작하였다. 이런 스타일의 음악은 대규모로서 여럿의 연주가가 필요했기 때문에 합주를 위해선 악보가 필요로 하게 되었고 합주라는 것의 특성상 서로의 호흡을 맞추기 위해서는 각각의 즉흥연주도 줄어들 수 밖에 없었다. 이렇게 탄생된 음악이 Swing Jazz이다. 즉 Swing은 재즈에서부터 발달을 했다고 할 수 있는 것이다. Swing(흔들리다)이라는 말의 의미처럼 이 음악은 율동감이 강하다는 특징을 가지고 있다. 물론 이러한 음악적 특징은 그 이전이나 시카고 시대에서도 있었지만 Swing시대에 와서 이러한 음악적 특징은 더욱 발달하게 된다. 그리고 Swing rock 이라는 것은 록에서 좀더 율동감 리드미컬한 음악을 가리키는 말이다.

율동감이라는 말이 실감이 나게끔 이 Heaven is a '57 metallic gray 라는 곡은 아주 경쾌한 곡이다. 그리고 드럼도 신나게 치게 해주는 곡이다. 특히 곡의 끝부분의 정말로 드럼다운 엔딩을 보여주는 곡이다. 남자 보컬곡으로서 드럼매니아를 하려면 반드시 플레이 해야하는 곡이다.

클리어 가이드- 우선 곡의 시작은 원, 투, 쓰리, 포 하는 소리와 함께 아주 격렬한 연타로 시작된다. 이런 연타를 클로즈드 롤 테크닉(Closed Roll Technique) 이라고 한다는 것은 앞에서 얘기했다. 스트로크를 할 때에 그 반동을 될 수 있는 한 작게 하여 빠르게 연타를 하는 것이다. 그리고 곡은 곧장 하이 햇과 스네어의 콤비네이션으로 이어진다. 이 곡은 BPM이 196으로 상당히 빠른 곡이므로 기본적으로 빠르게 치려고 하는 자세를 잡아야 한다. 그렇다고 조급해하지는 말고 편안한 마음을 유지하도록 하자. 좋은 연주는 맑은 마음에서 나온다는 말도 안 되는 말도 있지 않는가? 이 곡에서의 난관은 스네어 6연타 후에 바로 이어지는 하이 탐과 로우 탐의 3연타이다. 지금도 이 부분은 필자도 어려운 곳인데 워낙 빠르게 지나가기 때문에 자세 잡으려다



놓치는 경우가 많다. 그러기 때문에 여기서 이런 부분이 나온다 정도쯤은 예상하고 있으면 어느 정도 도움이 되지만, 연타라는 것은 역시 개인의 역량에 달린 것이기 때문에 연타 연습을 하라고 밖에는 딱히 할 말이 없다. 그리고 베이스와 스네어의 엇박 부분이 있는데 이것은 노멀 모드의 Hypnotica에서의 엇박 요령과 같으므로 Hypnotica를 클리어 했다면 그 경험을 이용하는 것이 좋을 것이다. 그리고 49번째 소절의 베이스 2번 연타 후에 하이햇+심벌의 반복 부분이 있는데 발과 손과의 조합이 중요하니까 연습을 하여 그 리듬감을 익히도록 하자. 그렇게 어렵지는 않은 부분이다. 이 곡에 있어서 중요한 것은 연타다 연타!

7. Cutie Pie



장르 : Pops Guitar
난이도 : ♪♪♪♪♪
콤보 : 207

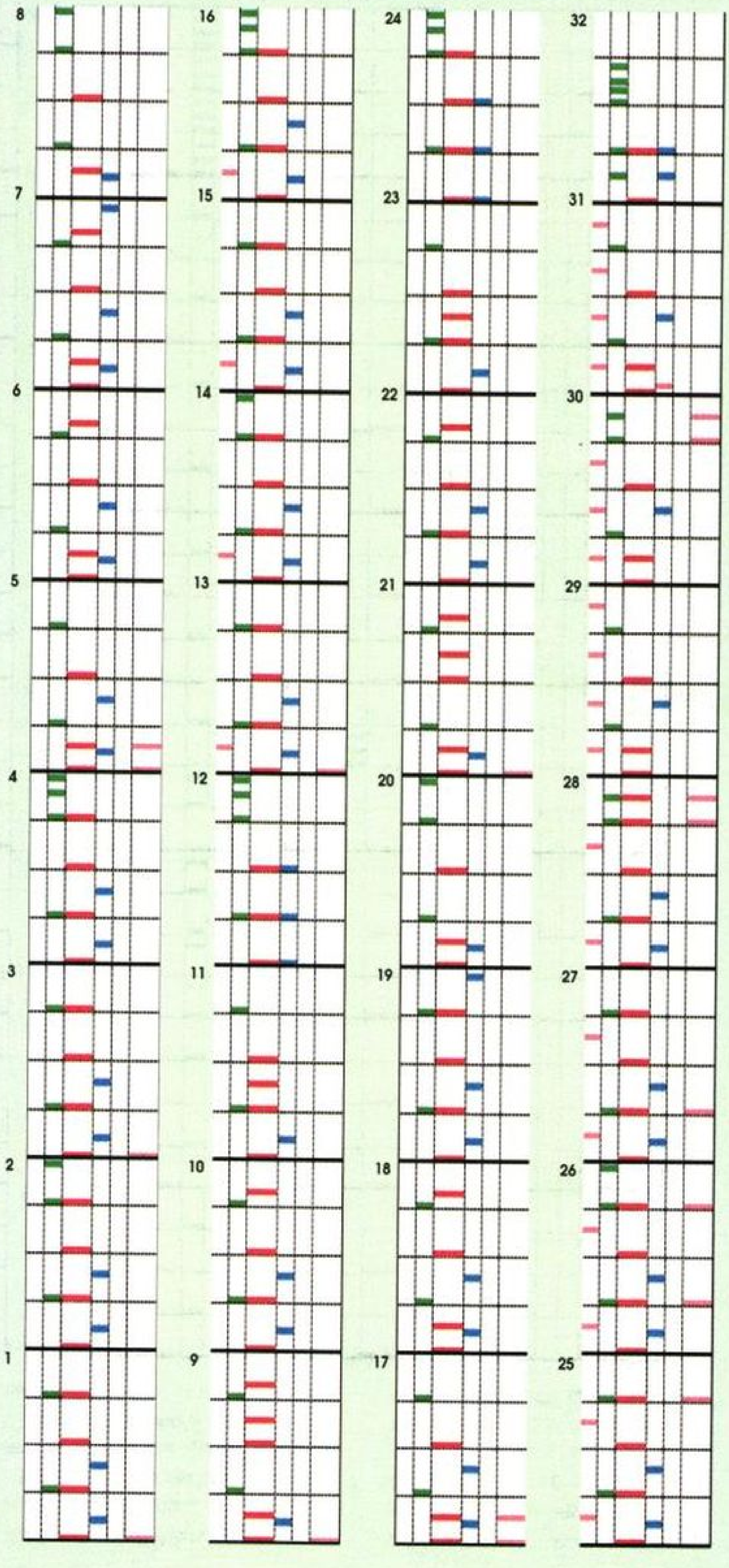
역시나 노멀에서 보았던 그 곡이다. 대신 리얼에서의 Cutie Pie는 완전히 다른 곡이 되었는데 바의 위치가 좀 애매해서 그 박자를 맞추기가 힘들다. 그러나 힘이 들뿐이지 클리어를 할 수 없다는 것은 절대 아니니 염려 할 것 없다. 이 곡은 전형적인 팝인데 팝이라는 것은 원래 그 시대에 가장 대중적인 음악을 말하는 것으로써 그 의미가 굉장히 관용적이고 포괄적이다. 로큰롤 이후에 만들어진 대부분의 음악들을 이 팝의 범주에 넣을 수는 있지만 요즘은 그렇게 까지 구분 짓지 않는데 예를 들어 힙합이 팝이라고는 하지 않지만 지극히 대중적이지 않은가? 모던 락 시대의 팝을 흔히들 최고로 치는데 감미롭고 유쾌한 멜로디와 쉽게 퍼져나가는 모습에서 팝의 전통을 찾을 수 있으며 그런 의미에서 이 Cutie Pie 라는 곡은 지극히 대중적이며 쉬운 멜로디의 전염되기 쉬운 곡이라고 할 수 있다.

클리어 가이드- 곡 자체가 그렇게 빠른 곡이 아니므로 의외로 쉽게 플레이 할 수 있다. 조심해야할 곳은 후반부의 엇박인데 채보를 잘 보고 그 순서만 기억하고 있으면 그리 어렵지 않게 클리어 할 수 있을 것이다. 난이도는 음표 5개이지만 개인적으로는 4개정도가 적당하지 않나 싶다.



▲ 여기서 순서를 외워 두자

이 Cutie Pie 라는 곡은 쉬우면서도 듣기에 아주 괜찮은 느낌을 주는 곡인데, 대부분의 리듬액션에서 좋은 곡은 쉬워야 한다는 것을 가르쳐 준다. DDR 에서 Butterfly라던지, EZ2DJ에서 Look Out같은 곡들이 그런 경우다. 그리고 그렇게 좋은 곡들은 결국 이렇게 다른 게임으로 찬조 출연을 하는 것도 가능해지는 것이다.



8. I think about you



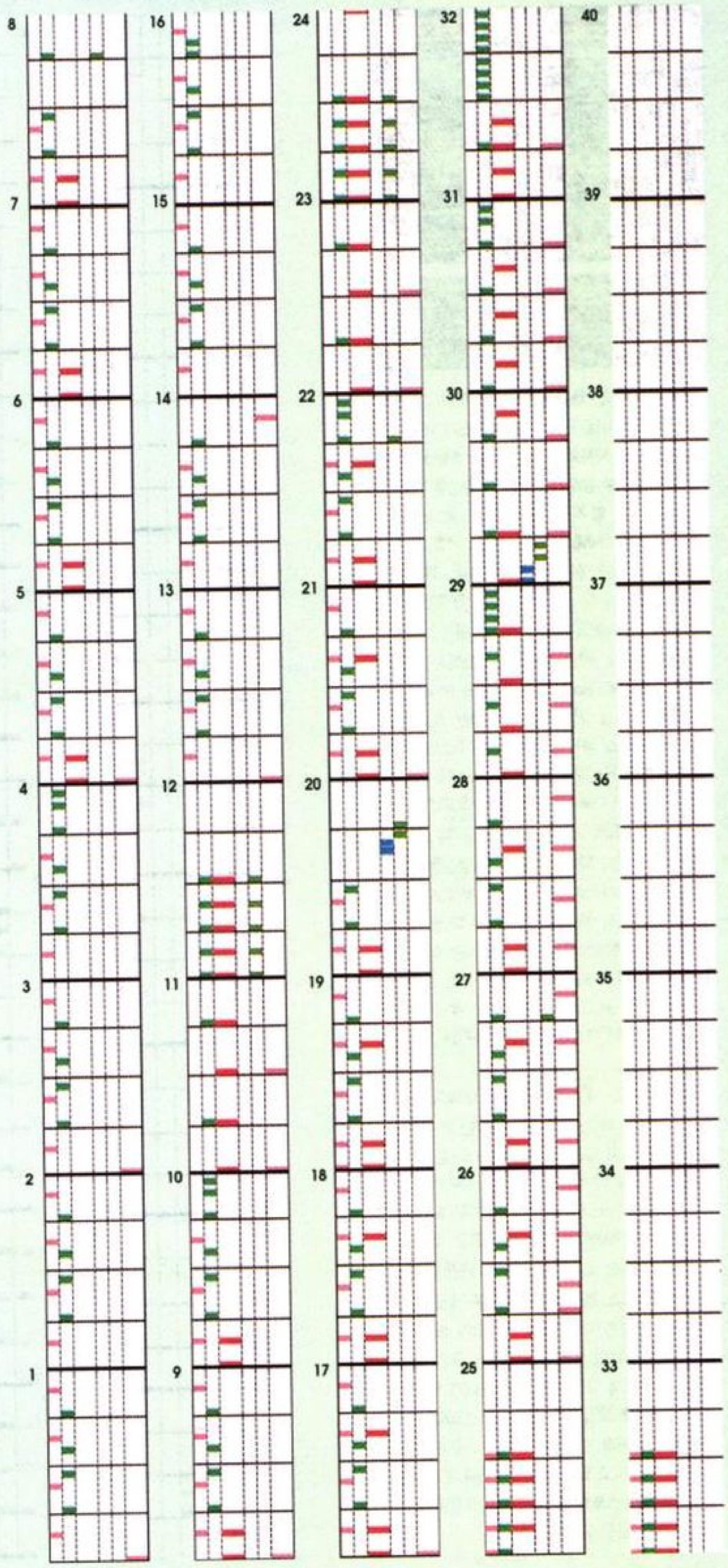
장르 : '90 Years Rock
난이도 : ♪♪♪♪♪
콤보 : 387

변신중의 변신이라고 할 수 있을 정도로 I think about you는 노멀 모드에서의 곡과는 엄청난 차이를 보인다. 그렇다고 곡이 바뀌었다는 것이 아니라, 드럼파트의 배열이 완전히 바뀌었다는 것이다. 노멀 모드에서는 코러스가 들어갈 때 거기에 악센트만 끼워 주는 형식의 드럼이었지만 여기서는 완전히 거의 모든 리듬을 드럼이 주도하게 된다. 또한 익숙해지면 이 곡은 필 인도 가능한 멋진 곡이 된다. 필 인은 아무래도 연주자 개인의 능력의 문제이고 본 필자는 이 곡에 서 필 인을 조금 한 다는 것뿐이지, 꼭 할 수 있다는 것은 아니다.

클리어 가이드- 도입부를 살펴보면 코러스로 들리던 7개의 음이 그 리듬으로 드럼에 나오는 것을 볼 수 있을 것이다. 이것은 플레이하기에 어려운 것도 아니고 음을 기억하고 있으면 기억하는 대로 치기만 하면 되니까 넘어가도록 하자. 이 곡에서 가장 문제가 되는 부분은 26번째 소절에서부터 나오는 플레이 구간인데 스트로크의 리듬은 확실히 처음의 그것과 똑같다. 7개의 음인데 단지 심벌이 좀 나오고, 베이스가 조금 많이 들어갔을 뿐이다. 각 음에 맞추어서 바를 쳐주면 의외로 수월히 통과하게 된다. 이 곡만 지나가면 클리어 한 것이나 다름이 없다. 곡이 귀에 익었는지 안 익었는지가 상당히 중요한데, 앞서 말한 7개 음의 리듬감을 익히는 것은 자꾸 들을 수밖에 없는 것이다.



▲ 이 부분이 포인트다, 포인트



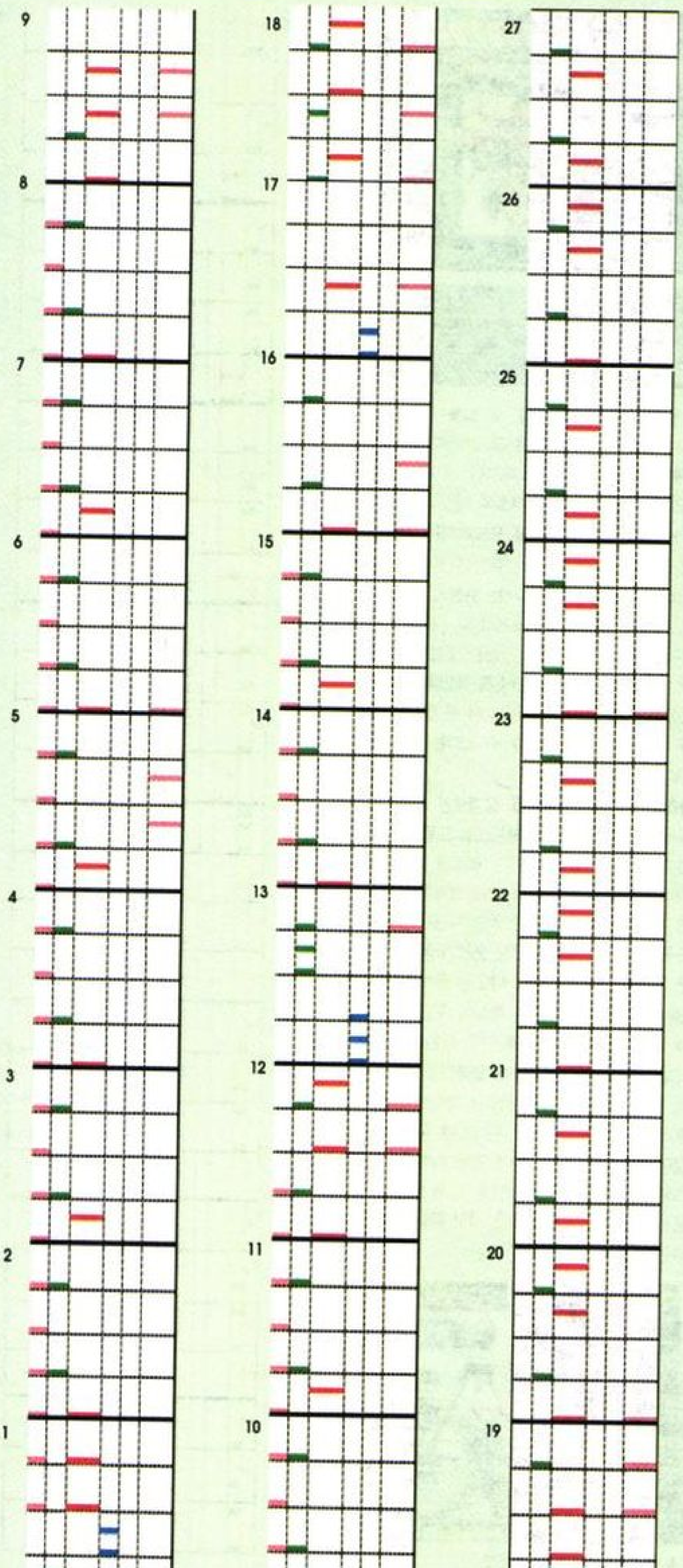
9. Road for thunder

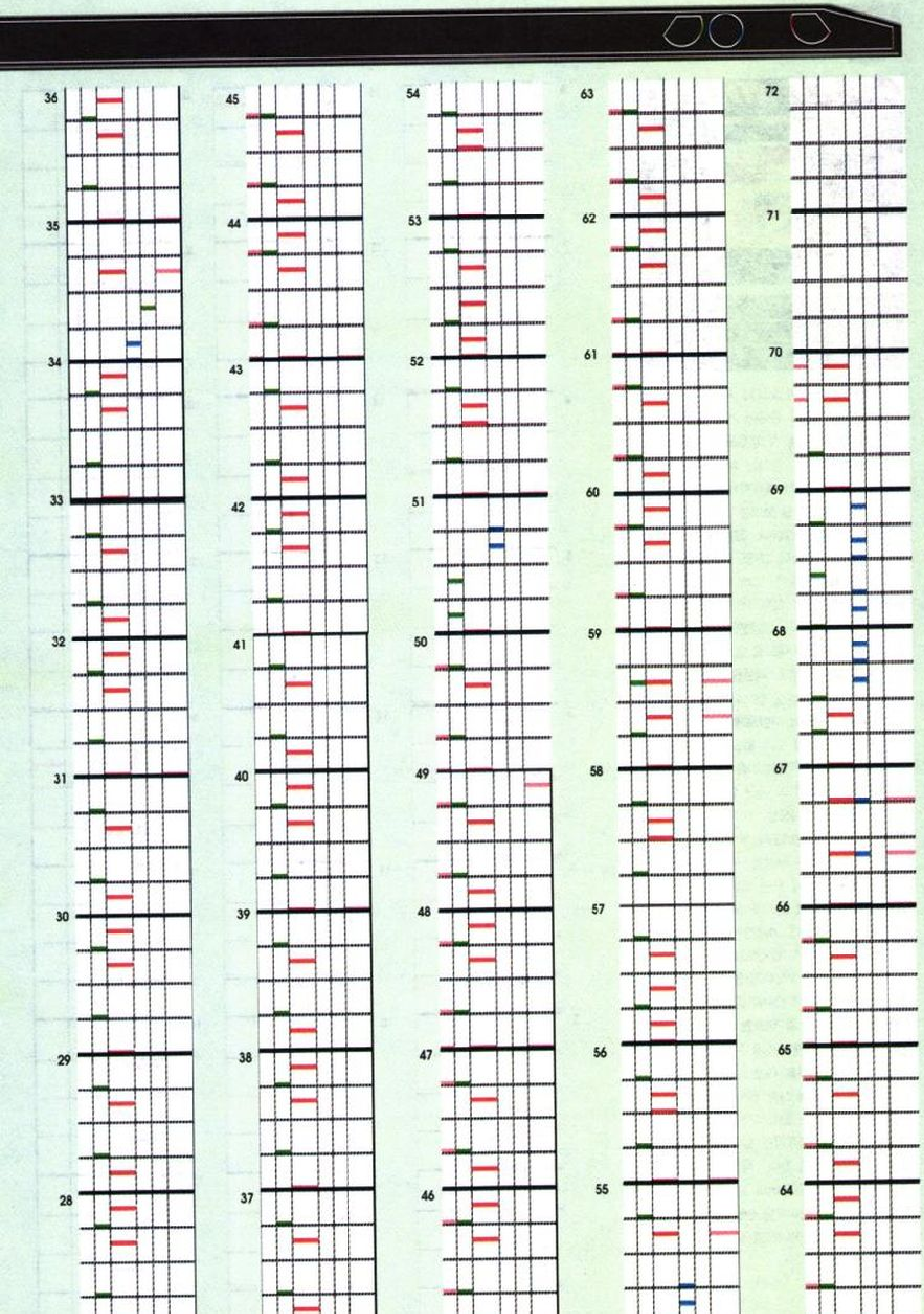


장르 : Heavy Metal
난이도 : ♪♪♪♪♪♪
콤보 : 497

드럼에서 유일한 Heavy Metal 곡이다. 그만큼 빠르고 강한 비트의 곡인데 베이스가 아주 중요한 역할을 차지한다. 이 Heavy Metal(HM)이라는 장르는 블루스(Blues)와 로큰롤(Rock' N' Roll)이 합쳐진 것이다. 브리티쉬 HM(British HM), 엘. 에이. 메틀(L. A. Metal), 스래쉬 메틀(Thrash Metal), 데스 메틀(DeathMetal)등 아무리 수많은 장르로 나뉘어졌다고 할지라도 HM의 기본은 블루스와 로큰롤인 것이다. HM이란 용어가 쓰이기 전 까지는 보통 Hard Rock, 또는 Heavy Blues으로 불려졌는데, 그 어원은 바로 '강한 로큰롤', '무거운 블루스'라는 뜻 그대로 블루스와 로큰롤에 기원했다는 것을 증명하는 것이다. HM이란 용어는 72년 뉴욕의 밴드 블루 오이스터 컬트(BLUE YSTER CULT)가 데뷔했을 때 매니저인 샌디 펄먼이 다른 밴드와의 차별성을 위해 만든 단어로 미국의 작가 윌리엄 배로즈의 소설 한 구절에서 따왔다고 한다. 비록 일개 밴드의 캐치프레이즈에 지나지 않았지만 이 단어만큼 젊은이들의 의식을 사로잡은 것은 컴퓨터 등 몇몇 예를 빼고는 없을 것이다. 개인적으로는 이곡의 기타 부분이 더 맘에 들지만 드럼도 나쁘지 않다.

클리어 가이드- 이 곡은 완전히 엇박의 곡이다. 스네어와 베이스 사이의 엇박만 이해한다면 이곡은 거의 클리어 한 것이나 다름 없다. 베이스를 밟는 타이밍이 비교적 일정하므로 베이스에 중심을 두고 스네어를 부수적으로 붙여주는 것이 플레이하는데 약간은 좋을 것이다. 이곡의 난이도는 6으로 이 정도쯤 되면 플레이를 하는 데 어느 정도의 폼이 갖춰지게 된다. 베이스를 정복할 수 있느냐 없느냐가 이 곡을 클리어 하느냐 없느냐의 관건이다. 곡의 전체에 걸쳐서 거의 같은 패턴의 연속이기 때문에 특별히 어디를 꼬집어서 설명하는 것보다는 베이스와 스네어의 엇박 타이밍을 연습하는 게 더 효과 적이라고 말하고 싶다. 곡의 분위기는 영화 '트레인 스포팅' 주제가와 비슷한데 마치 질주를 하는 듯한 느낌의 곡이다.




36
35
34
33
32
31
30
29
28
45
44
43
42
41
40
39
38
37
54
53
52
51
50
49
48
47
46
63
62
61
60
59
58
57
56
55
72
71
70
69
68
67
66
65
64

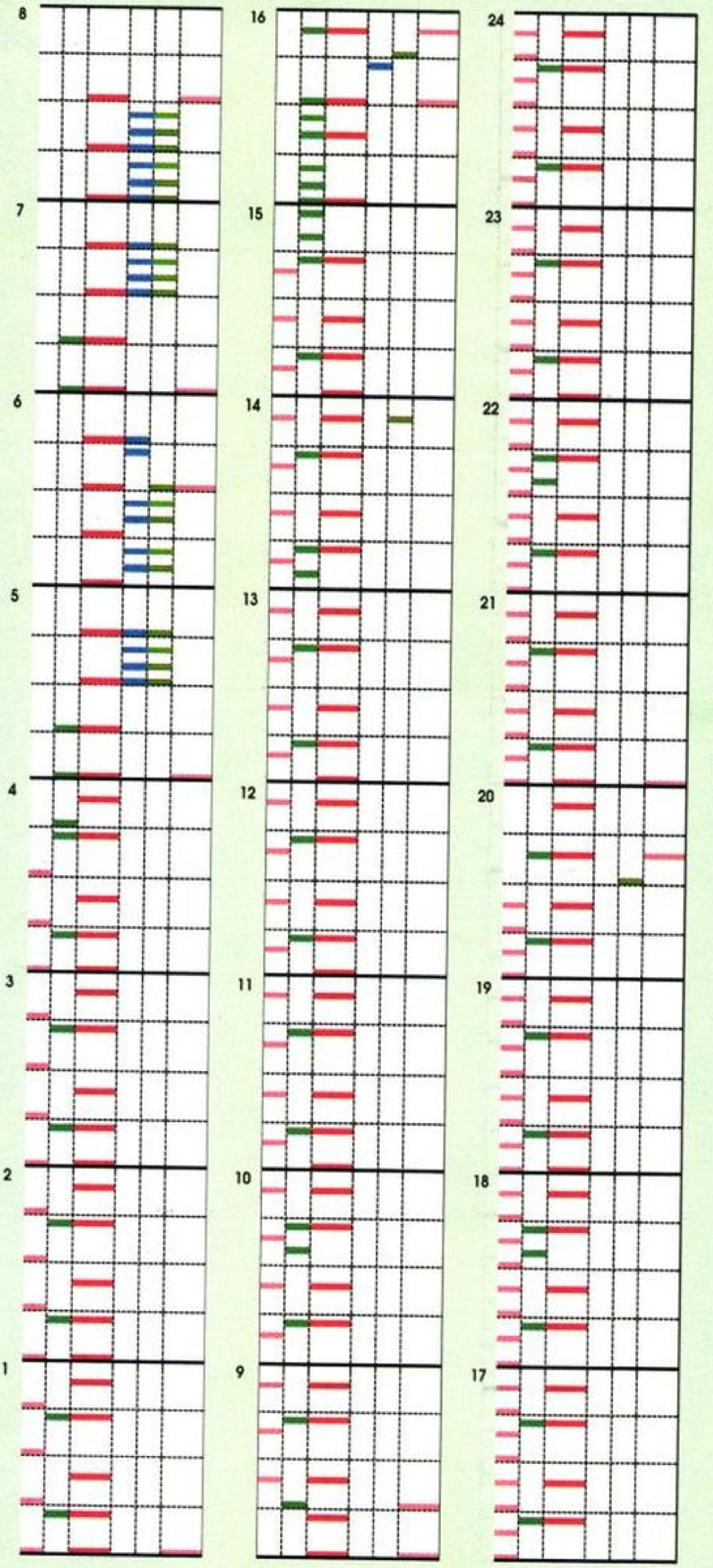
10. River crossin'



장르: Samba
난이도: ♪♪♪♪♪♪♪
콤보 : 628

드디어 나왔다. 리얼 모드의 River crossin. 드럼 매니아 전체를 통틀어 가장 극악하다고 알려져 있는 곡이다. 무려 628콤보! 한 마디로 열심히 두드려야 한다는 얘기다. 이 곡은 무엇보다도 스피드가 빠르지가 않다. 그러나 좁은 장소에서 승부를 보려는지 무시무시하게 많은 바의 수를 자랑한다. 많은 사람들이 가장 어렵다고는 하는데 그래도 익스퍼트 리얼의 곡들에 비할까 싶다. 그러나 난이도가 7이라는 것은 어지간한 실력으로는 안된다는 얘기다. 남은 건 노력과 근성뿐인 것이다. 재미있는 것은 곡이 삼바이므로 손으로 치는 재미가 상당하다는 것이다. 채보를 거의 다 외우고 손으로 치는 사람도 있기는 하다. 그러나 그렇다가 게임센타의 주인에게라도 보이면 그자의 생명은 장담할 수가 없을 것이다. 그냥 스틱으로 점잖게 플레이하기를 바란다.

클리어 가이드-우선 이 곡은 연타와 엇박 모두가 극을 이루며 나오는 곡이다. 그 것을 알아두고 어지간한 난이도의 부분은 설명을 생략하고 가장 어려운 부분을 얘기 해 보겠다. 17에서 18째 소절에 보면 하이 햇을 연타를 하는데 스네어가 그 사이에 교차하면서 들어가 있는 부분이 있다. 이것만해도 상당한 난이도인데 베이스까지 합세하고 있다. 여기서는 일단 하이 햇이 일정하게 들어가도록 유지한다. 거기에 사이에 스네어를 끼워 넣는 것인데 동시에 베이스를 넣으면 거의 들어가게 된다. 다음에 48번째 소절을 보면 스네어 3연타 후에 다시 2연타를 하고 심벌, 하이 탐에서 로우 탐, 스네어-심벌 동시의, 패턴이 나온다. 기억하기에도 힘들겠지만, 스네어 3연타를 오른손으로 하게되면 심벌 쪽으로 오른손이 나가기가 쉬워 진다. 직접 살펴보고 확인 해 보도록. 그리고 비록 요령이 있다고는 하지만 난이도가 난이도인 만큼 단시간에 정복할 수 있는 곡은 아니므로 꾸준히 집중하는 모습이 필요하다.




32
31
30
29
28
27
26
25
40
39
38
37
36
35
34
33
48
47
46
45
44
43
42
41
56
55
54
53
52
51
50
49

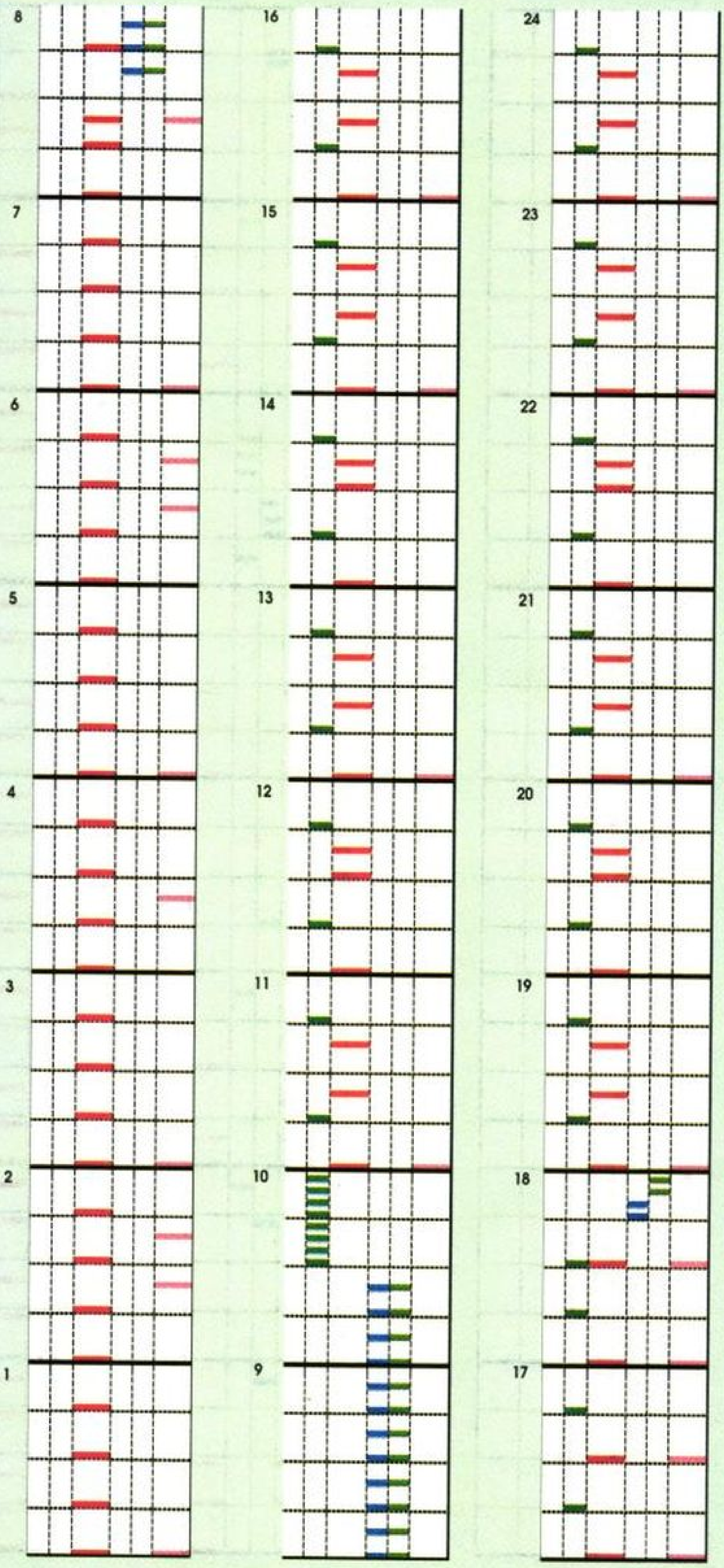
11. Happy Man

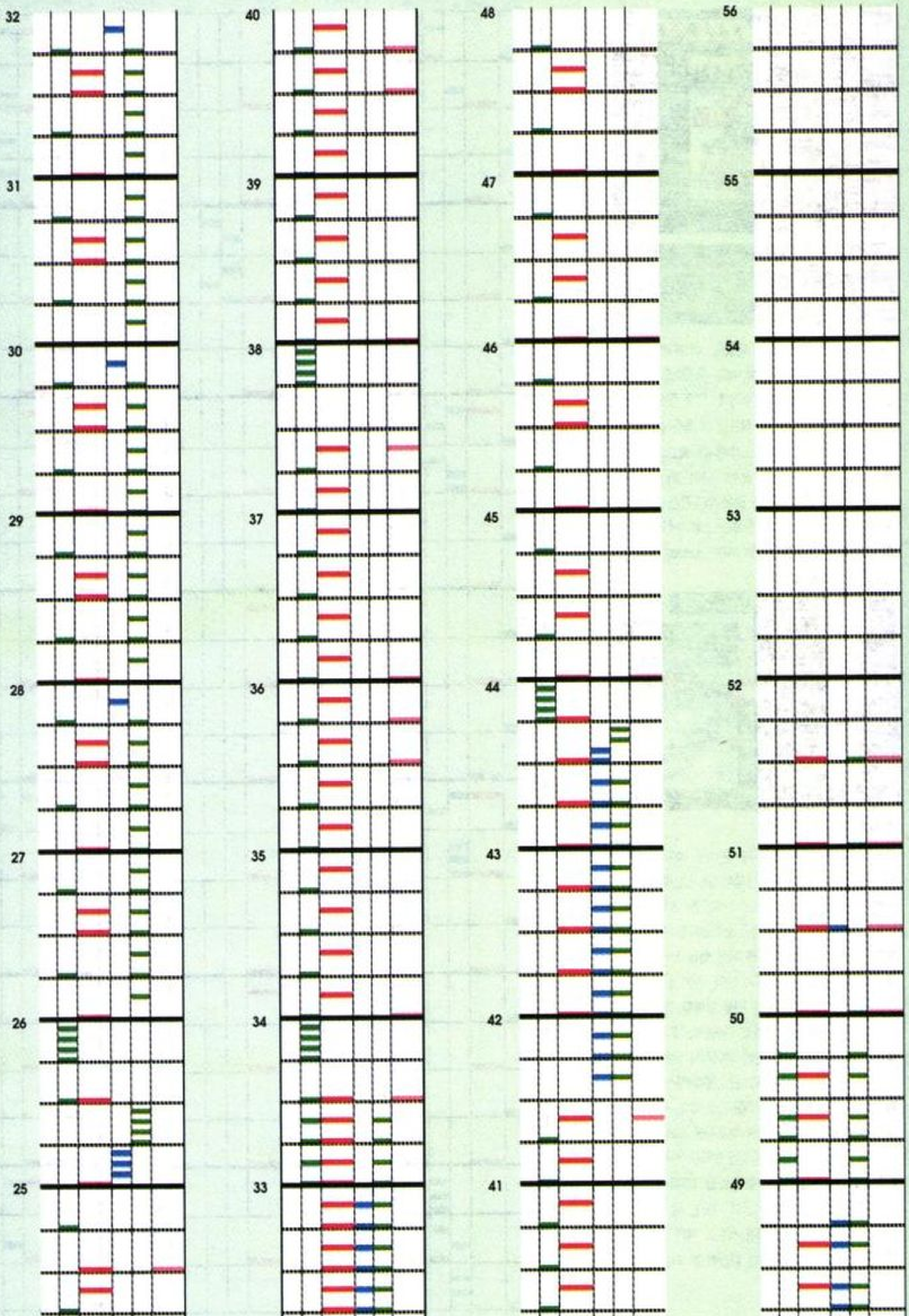


장르 : Funk
난이도 : ♪♪♪♪♪♪♪
콤보 : 483

지금 우리가 하고 있는 모드는 리얼모드다. 즉 이 모드에 있는 곡들은 리얼한 곡들이다. 다시 말해서 드럼을 연주함에 있어서 좀더 리얼한 곡들이란 얘기다. 곡의 음이나 멜로디는 노멀하고 비교했을 때 전혀 달라진 것은 없지만, 드럼연주에 있어서 그 리얼함이 더욱 뛰어나진 곡이 바로 이 '행복한 놈'이란 곡이다. 난이도는 7로서, 물론 만만히 봐야할 수준은 절대 아니지만 플레이어가 행복해지려면 이런 곡을 해야 하는 것이다. 장르는 펑크란 장르인데 FUNK란 60년대가 끝나갈 때쯤 Soul이 Rock과의 음악적 실험을 시작하면서 탄생한 음악이 다. Blues Rock과 비슷하게 Funk는 음악의 즉흥성에 좀더 비중을 두고 있고, Soul의 흐름을 이어가면서도 그 깊이를 더하고 있다. 그래서 이 Funk는 R&B에 관련된 장르로서도 조금 난해한 면이 있다고 알려져 왔으며, 하지만 아직도 많은 이들이 추구하는 음악이기도 하다. 어찌 보면 난해한 음악이라 할 수가 있겠지만 그래서 그런지 이 곡 Happy Man 은 상당히 심오한 면이 있다. 그러나 모든 것은 플레이를 해보면 알 수가 있는 법. 직접 플레이를 해보도록.

클리어 가이드- 초반 도입부는 노멀 모드의 Happy Man 과 별로 다를 바가 없다. 심벌만이 조금 늘어났지만 전혀 걱정할 거리는 아니다. 역시 이 곡에서 어려운 곳은 27 번째 소절에서 시작하는 부분인데, 오른손으로 로우 탐을 계속 연타를 하면 서 베이스와 스네어를 쳐주어야 하는 부분이다. 노멀 모드의 Happy Man 에서도 있었던 부분이지만 베이스도 더블로 들어가고 소절이 바뀔 때는 하이 탐을 한 번 넣어 주어야 하는 번거로움이 있다. 여기서는 로우 탐의 리듬을 확실히 알고 꾸준히 쳐주는 것이 중요하다. 다음은 35에서 38 번째 소절까지 보이는 베이스와 스네어의 교차 연타인데 손과 손끼리의 교차면 쉽겠지만 손과 발이기 때문에 무척이나 까다롭다. 이런 곳은 도입부에서 잘 기준을 잡고 시작해서 유지하는 것이 필요하나, 만약 리듬을 놓치게 되면 즉시 베이스부터 다시 시작하는 것이 좋다. 어떤 곳에서는 기타와 스네어가 일치하니 그걸 기준으로 삼으라고 하지만 정신없어 죽겠는데 과연 기타소리가 잘 들릴까 의문이다. 그러기 때문에 베이스부터 다시 시작하는 방법이 나쁘지 않다고 본다. 이 부분만 지나면 다시 시작할 때의 패턴으로 돌아가므로 클리어 한 것이나 다름이 없다고 할 수 있다.




32
31
30
29
28
27
26
25
40
39
38
37
36
35
34
33
48
47
46
45
44
43
42
41
56
55
54
53
52
51
50
49

12. Depend on me



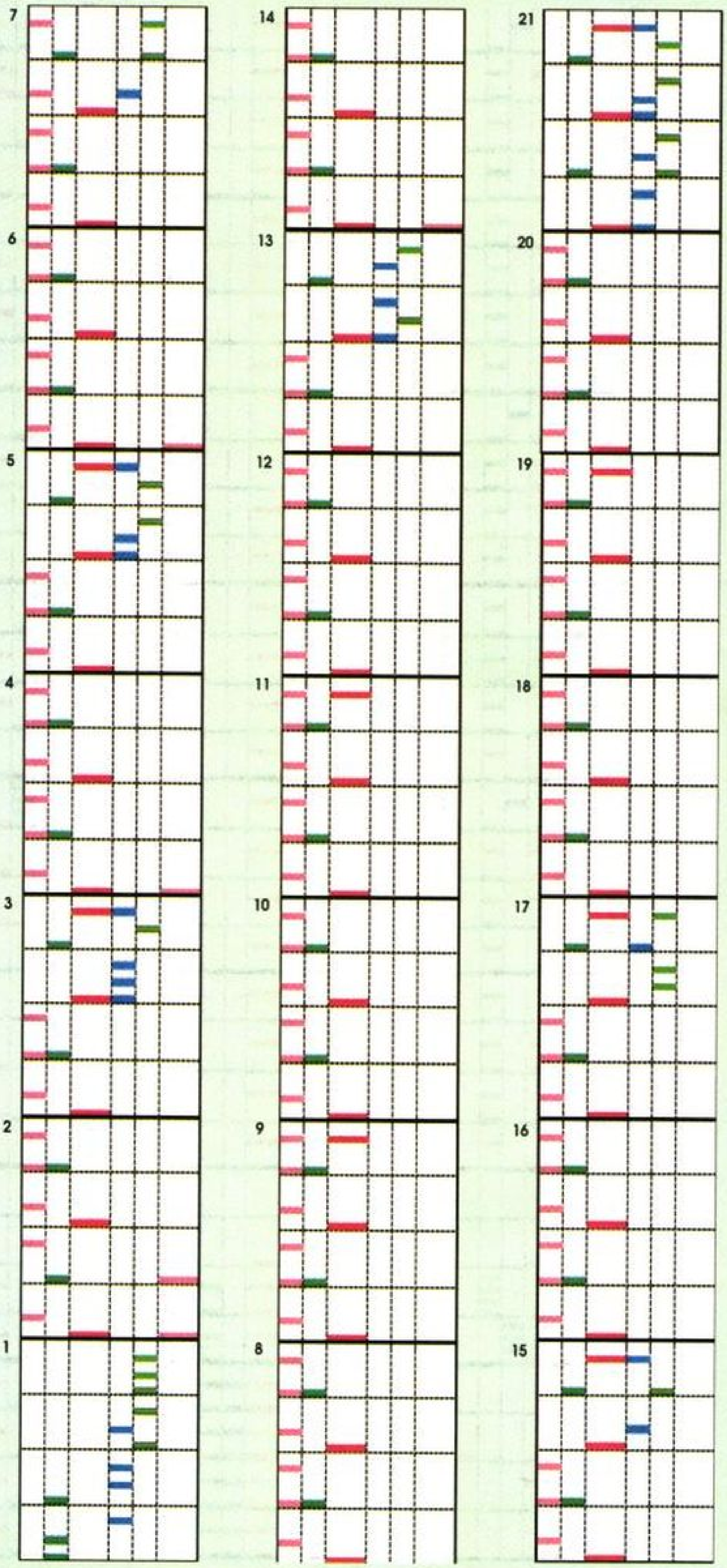
장르 : Swing Rock
난이도 : ♪♪♪♪♪♪♪♪
콤보 : 592

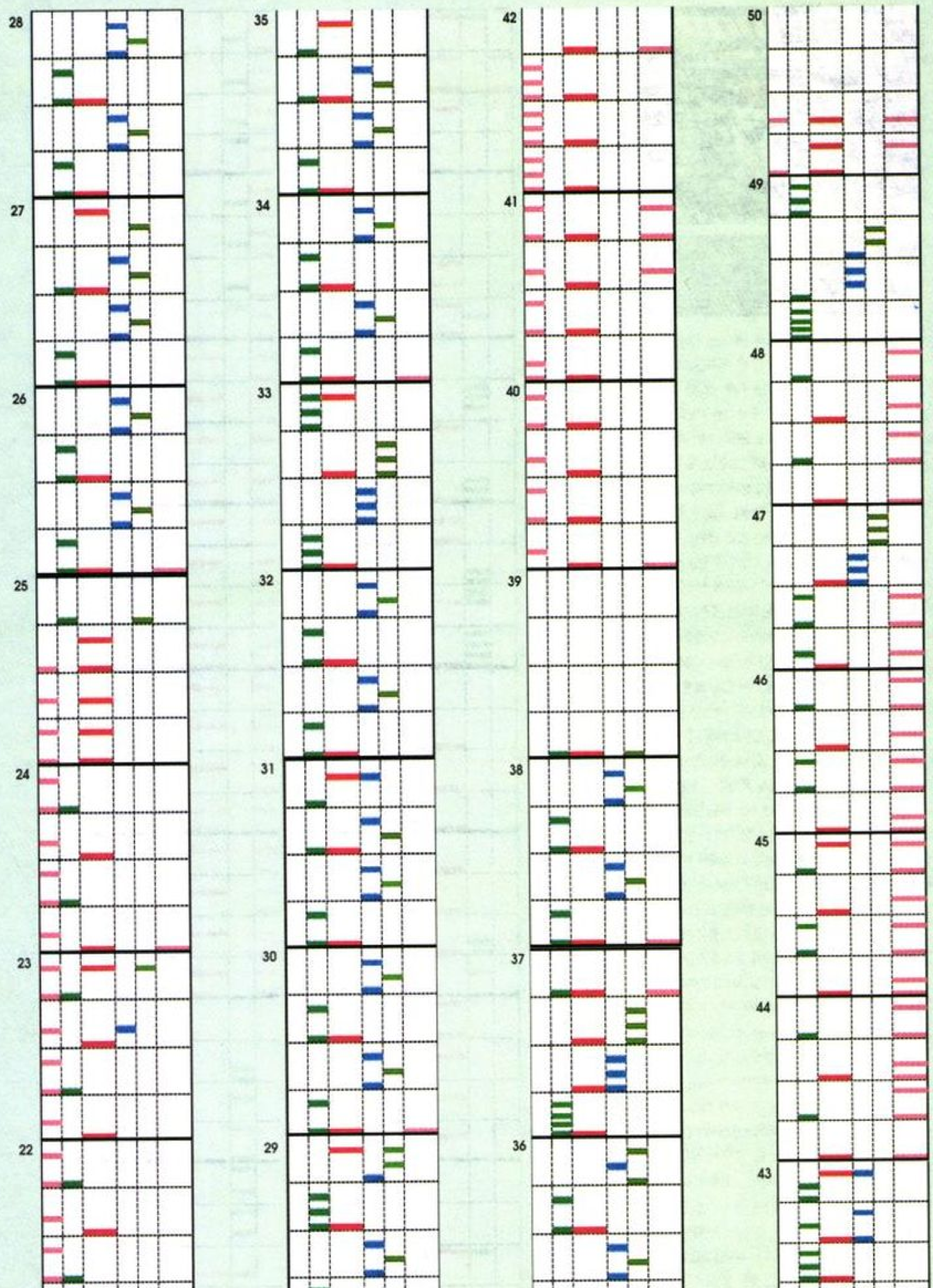
자, 이제 거의 막바지에 다다랐다. 리얼에만 존재하는 오리지날 곡 Depend on me는 아케이드용에서는 순위를 매길 때 나오는 음악이다. 오죽 좋으면 그런 곳의 곡으로 썼겠는가, 그 정도로 이 곡은 듣기에 좋은 곡이다. 개인적으로는 드럼매니아 최고의 곡으로 꼽고 있는 곡이기도 하다. 하지만 난이도가 8로서 이 정도의 곡을 클리어한다는 것은 어지간한 실력자가 아니라면 어려운 일이다. 장르는 스윙계열의 록으로서 남성 보컬이 나온다는 것까지는 Heaven is a '57 metallic gray와 같다.



▲ 비행기와 어떤 관계가?

클리어 가이드- 일단 이 곡은 난이도 8이라는 것을 염두에 두자. 때문에 곡 전체적으로 만만하게 쉬운 곳은 한 군데도 없다. 하지만 난이도가 높으면 높을수록 그만큼 드럼의 리얼함은 늘어난다는 것을 알아두어야 한다. 초반부에 보면 하이 햇을 느리게 연타를 하면서 베이스를 넣어주게 된다. 여기서 베이스는 하이 햇 사이에 들어간다는 것을 유념할 것. 그렇지 않은 경우는 베이스가 더블로 들어간다. 21 번째 소절을 보면 하나의 소절 안에 지나치게 많은 바들이 있는 것이 보일 것이다. 모르는 사람이라면 그냥 버벅대다가 지나가 버리는 어려운 소절이다. 손의 위치를 적절히 하면 조금 더 유리하겠지만, 그보다는 여기서 이쯤이다라고 하는 예측의 능력을 키우는 것이 아주 중요하다. 이 곡의 후렴구로 들어가게 되면 '둥둥~ 두두두' 하는 박자의 음이 나오는 데 당황하지 말고 차분히 보고 스트로크를 하도록 하자. 처음에는 어려울지 모르나 익숙해지면 상당히 잘 되는 부분이다.




28
27
26
25
24
23
22
35
34
33
32
31
30
29
42
41
40
39
38
37
36
50
49
48
47
46
45
44
43

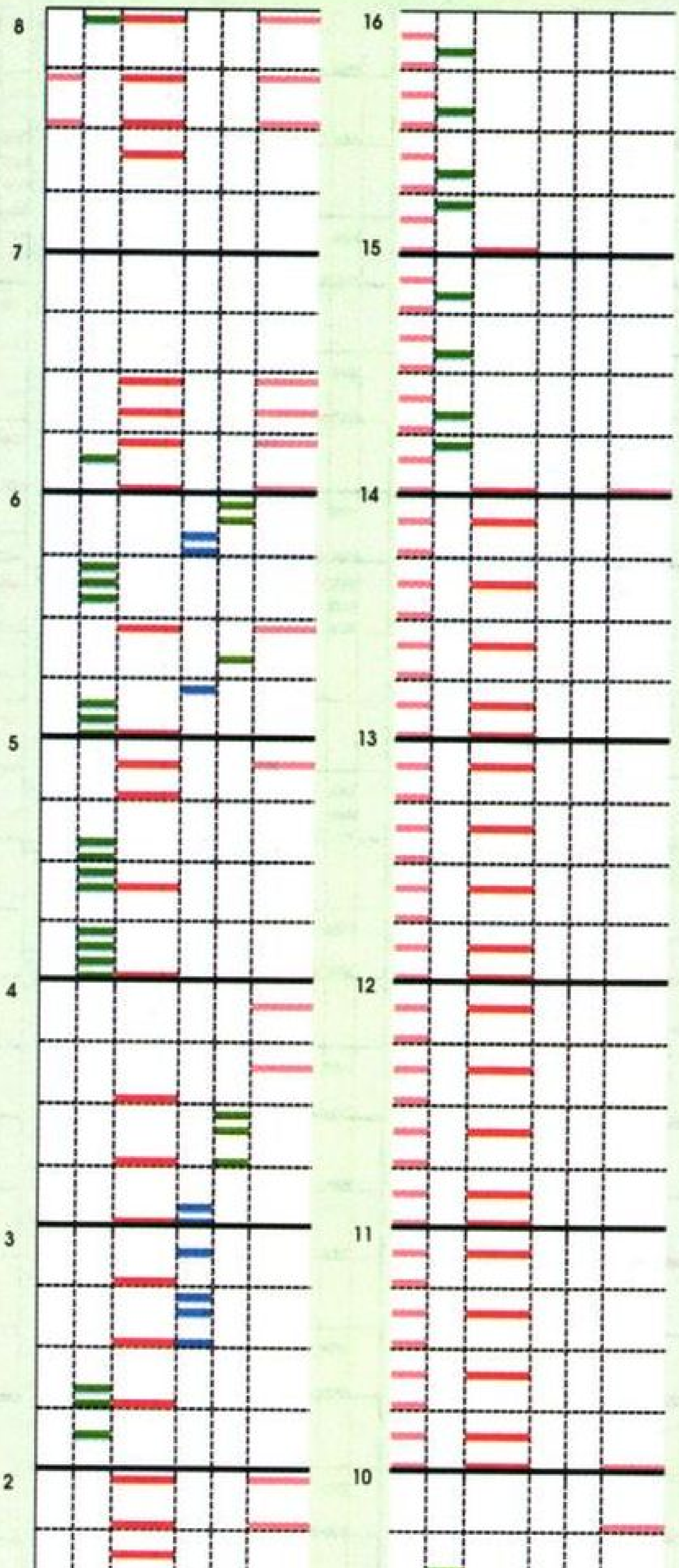
13. WAZA



장르 : Fusion
난이도: ♪♪♪♪♪♪♪♪
콤보 : 516

아케이드에서는 리얼모드 최고의 난이도인 곡이다. 어떻게 해서든지 이 곡만 클리어 할 수 있다면 그대는 드럼에 있어서 어느 정도의 일가를 이룬 것이다. 여기서 내가 하고 싶은 말은 역시 난이도에 대한 각오다. 분명히 쉽지 않은 곡이고 아직까지도 클리어 하는 사람보다는 못하는 사람이 더 많은 곡이다. 그러므로 몇 번 플레이 해보고 클리어 하지 못했다고 해서 포기해 버린다든지 하는 것은 정말 바보 같은 짓이다. 어려운 곡이니까 몇 번의 실패는 당연한 것이라는 것을 염두에 두도록. 필자는 이 곡을 플레이 할 때 약간의 필 인을 섞어 가면서 플레이를 하는데, 그 재미가 상당히 쏠쏠하다. 그런 재미를 느끼기 위해서라도 남자라면, 도전이다.

클리어 가이드- 처음부터 플레이어의 기를 죽여 버리는 곡이 이 waza라는 곡이다. 약간 정신없이 바둘이 쏟아지는데, 차근히 보면 보고도 칠 수가 있다. 물론 단번에 가능하지는 않고 여기 이런 것이 나온다라는 것을 알 수 있는 예측 능력을 가질 수 있는 반복플레이가 필요하다. 사람에 따라 다르게 나오지만, 필자의 경우 3번 정도 반복하였더니 클리어가 가능하게 되었다. 왜냐면, 이 waza라는 곡을 선택할 정도라면 어느 정도 드럼이 익숙한 사람일 것이고, 그래서 3에서 4번 정도의 반복 플레이라면 클리어가 가능해질 것이다. 이 곡에서 주의할 곳을 짚어 보면 6째 소절에서 스네어 3연타 후 하이 텀, 로우 텀 순서의 바의 위치가 2번 반복된다. 스네어는 3번이므로 왼손부터 연타가 들어간다면 좀더 수월하게 플레이가 가능할 것이다. 다음으로 19번째 소절에서 시작되는 하이 햇 연타인데, 하이 햇 사이로 스네어가 끼어 드는 형식이긴 하나, 동시에 쳐야 하는 부분도 있기 때문에 약간은 난해하다. 여기서는 뭐니뭐니 해도 하이 햇이 그 리듬을 잃지 않고 꾸준히 나가는 것이 중요하다. 그리고 스네어가 있는 부분에서는 3연타로 인식하는 것이다. 굳이 소리로 하자면 '닷 닷 닷 다다다 닷 닷'이렇게 되는 것이다. 그리고 46째 소절에서는 심벌+베이스의 음 사이에 스네어, 하이 텀, 로우 텀 각각 2연타씩이 중간에 끼어 있다. 이 부분은 오른손으로는 계속 심벌만을 치고 왼손으로 움직이면 연타를 때리는 것이 유리하다. 왼손이라 불편하긴 하지만, 2연타뿐이므로 충분히 할 수 있는 기술인 것이다. 하지만 이것은 어디까지나 이론에 불과할 뿐 중요한 것은 실전이다. 당신의 스틱을 뽑아라!




24
23
22
21
20
19
18
17
32
31
30
29
28
27
26
25
40
39
38
37
36
35
34
33
48
47
46
45
44
43
42
41

14. Crunchy Nuts

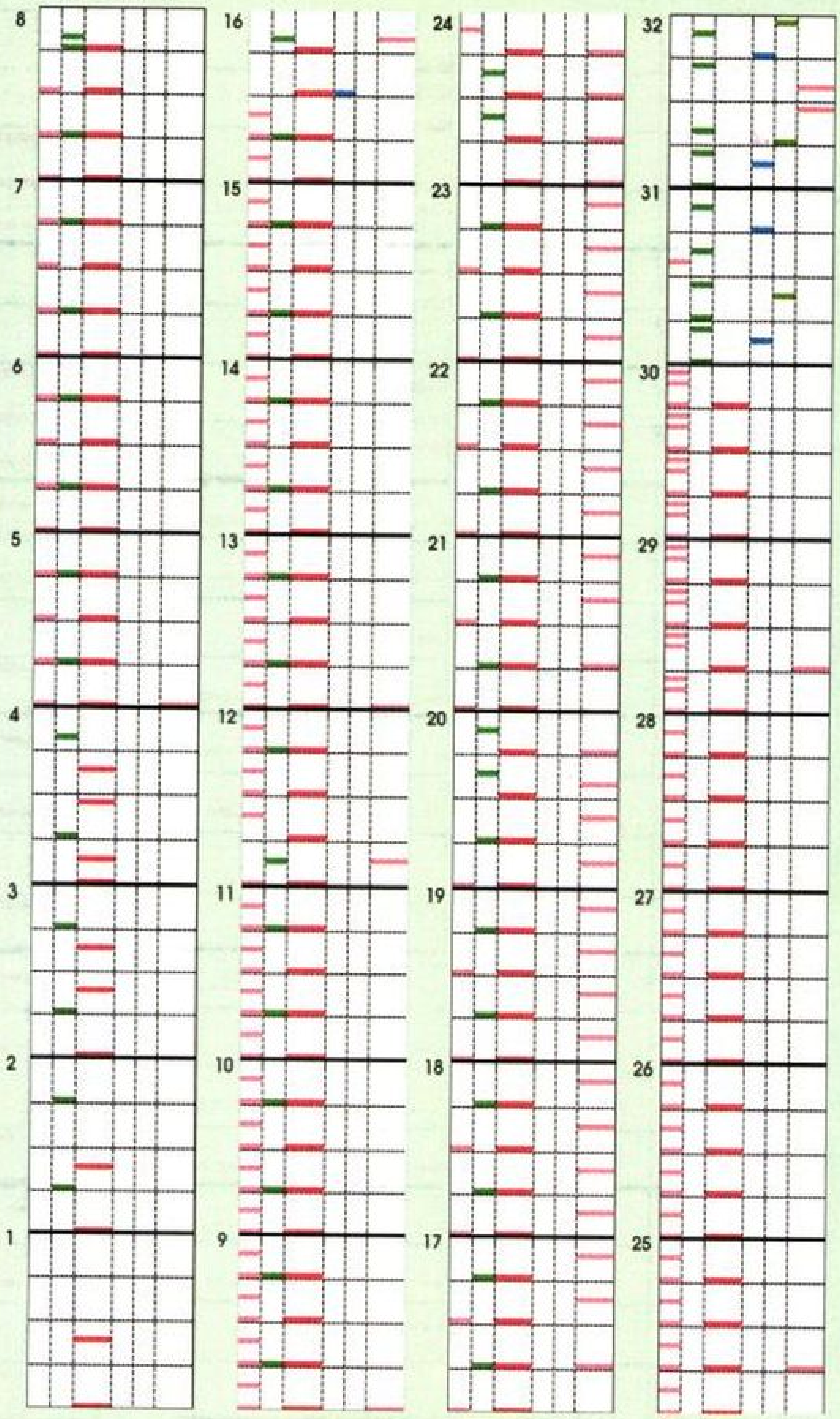


장르 : Fusion

난이도 : ♪♪♪♪♪♪

콤보 : 364

제목은 Crunchy Nuts! Fusion 장르의 곡으로서 무척이나 좋은 곡이다. Fusion은 1960년대 말 재즈의 즉흥성이 Rock의 리듬이나 강렬함 등과 섞이면서 나타난 음악 형식을 말한다. 그 음악적 특성 때문에 Electric Jazz, Jazz-Rock, Crossover 등으로 불리기도 한다. 1967년경까지 Jazz와 Rock은 거의 완벽히 구분되어지는 장르의 음악이었다. 하지만 Rock이 보다 창조적으로 되고 그 음악적 이해력이 진보하면서, 또한 Jazz의 세계가 Hard Bop에 지겨움을 느끼고 Avant-Garde의 엄격한 연주를 거부하면서, 이 두 서로 다른 음악(Rock과 Jazz)들은 그들의 생각을 교류하기도 했으며 음악적 결합을 시도하기 시작했다. 70년대 초기가 되면서 Fusion은 창조적인 Jazz 스타일로서 자신만의 고유한 음악 영역을 차지하였고, Return To Forever나 Weather Report, Mahavishnu Orchestra, Miles Davis의 여러 밴드들은 Jazz와 Rock의 장점을 조화시키며 가장 완성도 높은 Fusion음악을 선보였다. 특히 Jazz의 대가였던 Miles Davis는 Rock과 전자악기에 관심을 두어 「Bitches Brew」란 음반을 내놓았는데, 전자악기를 일반 Jazz악기와 섞거나, 전체를 전자악기로 대체하고 연주하여 음향을 더욱 강하게 확대시킨 점, 예술적인 즉흥성을 강조한 점등은 이 음반의 혁신적인 특징을 잘 보여주고 있다. 또한 Fusion은 음악적인 기법이 Free Jazz에 기초를 두고 있어서 매우 지적이고 전문적인 형태를 띠기도 한다. 하지만 리듬에 있어서는 Bebop, Cool Jazz, Free Jazz 등의 Modern Jazz보다는 단순한 모습을 보여주고 있으며 Swing과 비슷하나 그 보단 약간 더 강하고, 전위적 불협화음보다는 전통적 협화음에 가까운 연주를 보여준다. 불행하게도 Fusion은 그 음악이 돈벌이의 수단이 되어가고, 70년대 중기에 Rock음악이 예술적인 쇠퇴를 거듭하면서, 많은 이름있는 Fusion음악들은 듣기 쉬운 Pop이나 가벼운 R&B들과 결합한 것이 되어 버린다. Tribal Tech나 Chick Corea와 같은 밴드들이 오늘날까지 이 음악을 이어오고 있긴 하지만, Fusion의 발전은 더 이상 이루어지지 않게 되었다. 안타까운 현실이지만 그런게 사실이다. 얘기를 장황하게 늘어놓았지만 쉽게 이해 하려면 재즈에 록의 양념을 뿌린 것이 Fusion이다 라는 정도만 알면 무리는 없을 것이다.



클리어 가이드- Look at me를 클리어 했다면 절반은 클리어 한 것이다. 왼손의 하이 햇 연타와 스네어와 베이스가 들어가는 패턴이 이 곡의 주류인데 그렇게 어렵지는 않다. 문제는 19번째 소절에서부터 등장하는 심벌과 베이스의 교차 패턴이다. 베이스를 빼면 스네어-심벌-하이 햇-심벌-스네어…의 순서인데 베이스가 오른손 쪽인 심벌이 아닌 왼손에 들어간다는 것을 주의해야 한다. 그리고 31에서 32번째 소절에서는 하이 햇 3번에 3타째에 베이스가 들어가는 패턴이 나온다. 속도가 있기 때문에 베이스 쪽에 대해서 실수를 하기 쉬운데 베이스는 쭉 같은 박자로 나오므로 발과 손을 따로 움직이는 요령이 어느 정도는 필요하다.

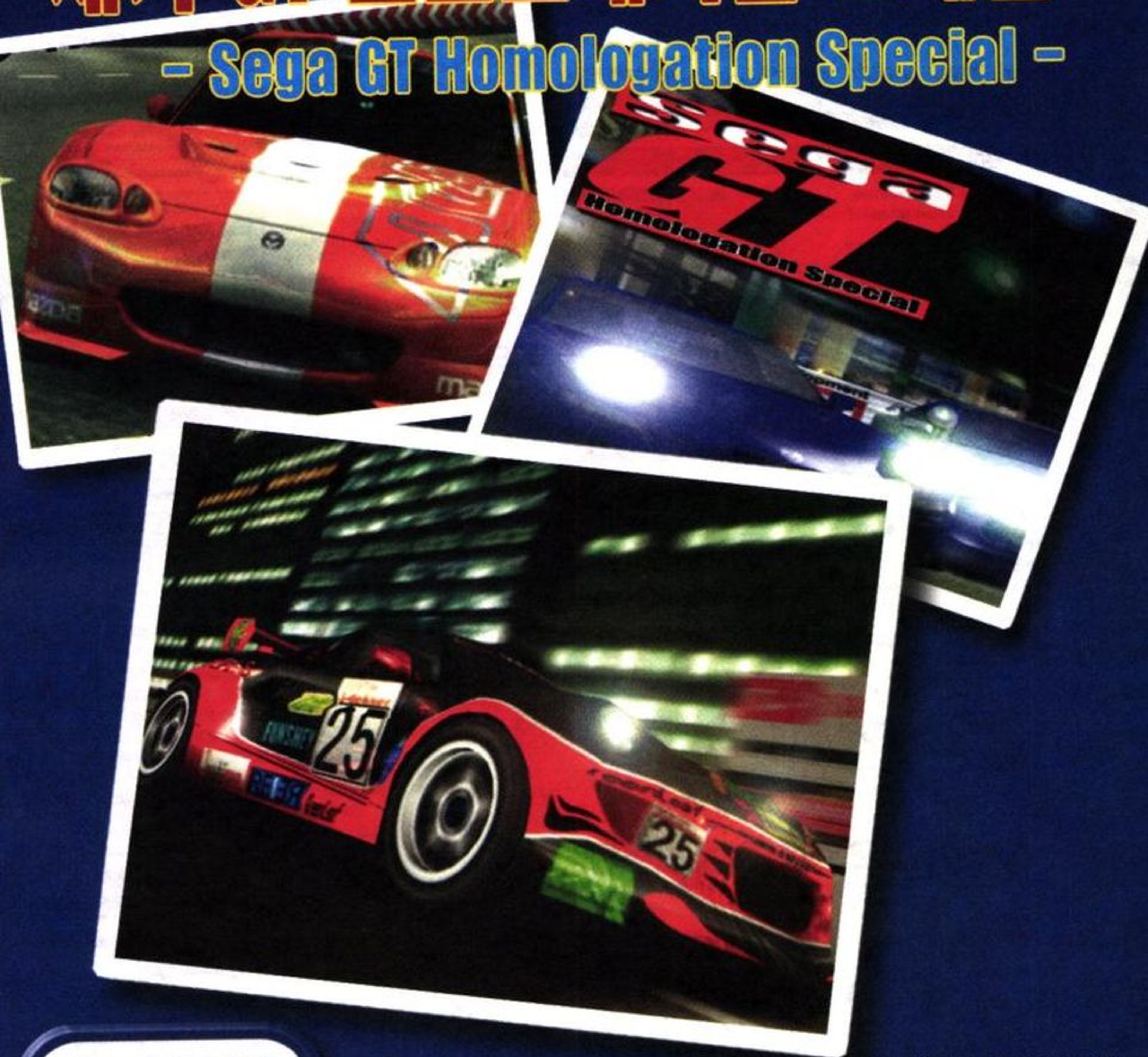
DREAMCAST

●장르:레이싱 시뮬레이터 ●제작사:세가 ●발매일:2월17일 ●발매가:5, 800엔

이것은 20000차종의 창고

세가 GT 호모로게이션 스페셜

- Sega GT Homologation Special -



그래픽	★★★★★
조작감	★★★★★
사운드	★★★★★
성취감	★★★★★
몰입도	★★★★★

세가 렐리 2 제작진이 만든, DC용 2번째 작품 「세가 GT」가 드디어 모습을 나타냈습니다. PS2의 발표에 따일려 잊혀진 소프트가 되는 것은 아닐까 걱정했지만, 이것을 접해본 DC유저들은 그란투리스모 후속작에 목매달지 않고, 「세가GT」에 빠져들고 있다고 합니다. 또한, 창조력이 있는 게임이라는 세가의 말과 같이, 자신만의 차량을 창조해낼 수 있다는 점에서 이 게임은 또 하나의 의미를 가집니다. 여기 게임마워에서 훌륭한 게임에 걸맞은 혼신의 가이드를 내놓습니다. 이 가이드는 고기를 사다주기보다는, 고기를 잡아다주는, 고기를 잡아주기보다는 그물을, 그물을 주기보다는 고기를 잡는 법을 알려주는 지침서가 되리라 확신합니다. 또한 다분히 획기적인 모터 스포츠에 대한 주변 지식에 대한 소개는 여러분을 레이싱의 세계로 더욱 끌어들이리라 생각합니다. 그럼, 실존하는 서키트가 아닌 완벽하게 창조된 레이싱 서키트를 달리며 레이싱을 체험 해봅시다.

공략 ··· 김상근

Homologation이란?

뒤에서도 설명하겠지만, 이 용어에 대해 궁금해하는 분이 많으리라 생각합니다. 공인된 국제 자동차 경주에 참가하려면 일정량 이상이 생산되는 모델에 경주차 전용 인증이 필요합니다. 이때 차에 주어지는 'FIA'의 경주차 인증을 '호모로게이션' 이라고 합니다. 호모로게이션은 연간 일정대수 이상 만들어진 이상 만들어진 양산모델에 주어지는 것으로 '파리-다카르 랠리'를 비롯한 국제 규모의 경기 참가에 필수적인 조건입니다. 국산차들이 호모로게이션을 받으려면 'KAA'를 통해 FIA에 신청서를 제출해야 합니다. 이런 의미로, 본 게임에 등장하는 차량들은 호모로게이션을 받은 차량이라고 할 수 있습니다.

차량의 분류

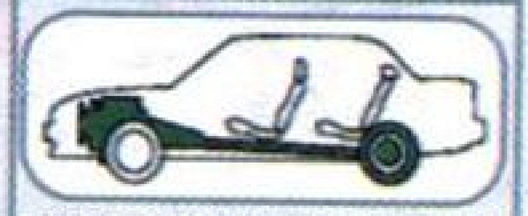
◆ 구동 방식에 의한 분류

(1) FF방식 (Front engine Front wheel drive)



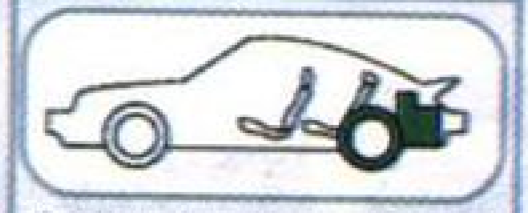
자동차 앞부분에 엔진이 있어서 전륜을 구동하는 형식으로 같은 규모의 차량이라면 공간이 넓어지는 이점이 있다. 소형차에서 이 형식을 많이 볼 수 있다.

(2) FR 방식 (Front engine Rear wheel drive)



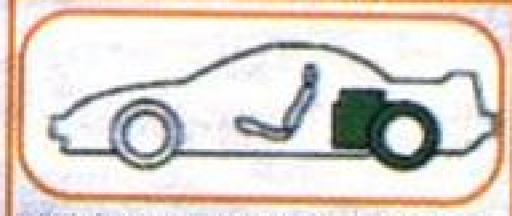
자동차 앞부분에 엔진이 있고 후륜을 구동하는 형식으로 FF보다 일반적으로 승차감이 뛰어나다.

(3) RR방식 (Rear engine Rear wheel drive)



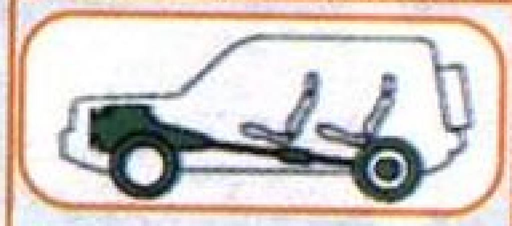
엔진이 자동차의 뒷부분에 있으며 후륜을 구동시키는 형식으로 독일의 포르쉐(Porsche)에 이 스타일의 차가 많다.

(4) MID방식 (Midship engine)



엔진이 앞 뒤 차륜 사이에 위치하며, 후륜을 구동하는 형식이다. RR방식과 다른 점은 엔진 본체가 후륜보다 앞에 있는 것으로 구별할 수 있다. 차의 중앙부에 엔진과 합승자가 집중되므로 관성력이 작아지고 회전력이 뛰어나 보통 레이싱카, 혹은 스포츠카에서 자주 볼 수 있다. 그러나 실내공간이 좁아 패밀리 카의 용도로는 적합하지 못하다.

(5) 4WD방식 (4Wheel Drive)

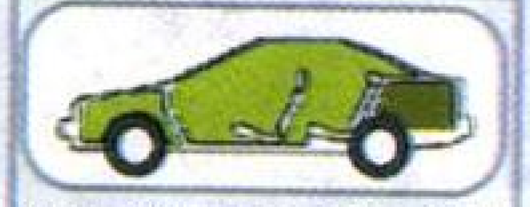


4륜 구동방식 차의 총칭. 소위 짚 타입이 중심이 되어 있으며 빙판길, 비포장도로, 언덕길 등에 특히 강하므로 1-BOX Car에서 이 방식을 많이 볼 수 있다.

◆ 차체 BOX에 의한 분류

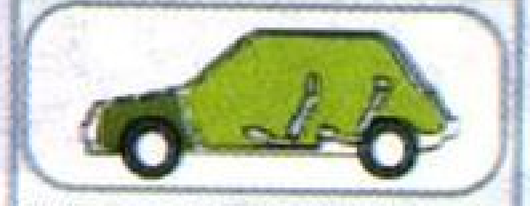
일반적인 자동차의 차체는 엔진룸(Engine Space), 차실(Cabin Space), 트렁크 룸(Luggage Space)의 3가지로 나뉘어 지는데 이 공간을 박스(BOX)라 한다.

(1) 3-BOX



엔진룸, 차실, 트렁크 룸 3개가 독립되어 있는 보통의 승용차를 말한다.

(2) 2-BOX



엔진룸과 차실이 두 개의 BOX로 나뉘어져 있는 형태로, 보통 차실과 트렁크 룸이 하나로 된 해치 백(Hatch-Back) 승용차가 여기 해당되며, 밴 또는 왜건형 차의 총칭이다. 뒤쪽 좌석(Rear Seat)을 접을 수 있어서 화물 적재공간을 크게 할 수도 있다.

(3) 1.5-BOX

2-BOX의 변형으로 엔진룸의 일부가 전면으로 돌출되어 차실의 스페이스가 크고 안전성을 높이려는 목적으로 만들어진다(2-BOX보다는 엔진룸이 상대적으로 작다). 최근 소형 승용차나 RV에 등장하고 있으며 세미 보넷 타입(Semi-Bonnet Type)이라고 부르기도 한다.

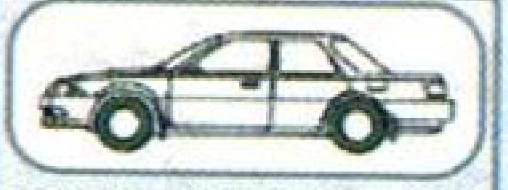
(4) 1-BOX



엔진, 차실, 트렁크가 하나의 상자형에 들어간 소형 상용차, 또는 RV(Recreational Vehicle)가 이 형태에 속한다. 주로 6~15인승 밴(Van) 및 왜건이 대표적인 차다. 또, 시트를 회전시키거나 눕힐 수도 있어 공간 활용에 좋으며 모노박스 타입(Monobox Type)이라고도 한다.

◆ 스타일에 의한 승용 차의 분류

(1) 세단(Sedan)

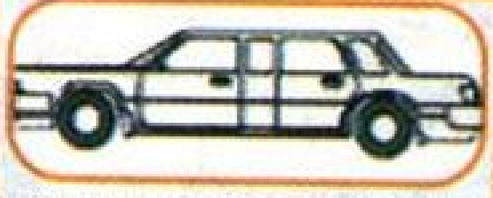


세단은 미국식 승용차의 총칭. 같은 승용차를 영국에서는 살롱, 프랑스에서는 베를리느, 이탈리아에서는 베를리나, 독일에서는 리무진이라 부른다. 형태의 정의는 그다지 엄밀하지 않으며, 주 용도는 편안한 승차감으로 그 밖의 특징은 찾아보기 힘들다. 일반적으로 3도어, 4도어, 5도어 등 도어의 수로 전체의 모양을 나타낸다.

(2) 살롱(Saloon)

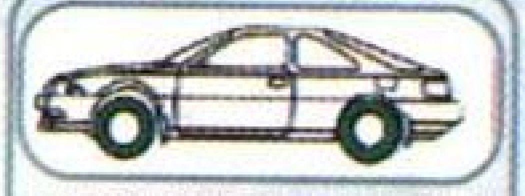
살롱은 원래 영국 승용차를 말하는 것이었으나 발음이 좋아 흔히 쓰이게 되었다. 뜻은 세단과 같다.

(3) 리무진(Limousine)



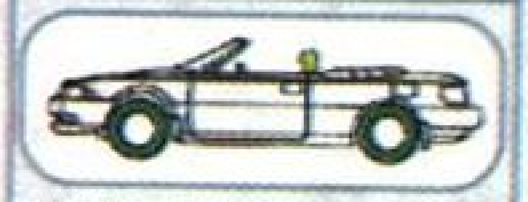
독일에서는 보통 승용차를 리무진이라고 한다. 그러나 미국식으로 부를 때는 형태상 운전석과 뒷좌석 사이를 유리로 칸막이한 VIP용 호화차를 리무진이라 부른다. 독일에서는 이런 차를 풀맨 리무진이라 한다.
뒤쪽 좌석 중심의 승용차로 보조석을 설치하여 6~8인승으로 된 것이나 보디(Body)를 길게 한 것도 있다.

(4)쿠페(Coupe)



모습으로 보아 뒷좌석 부분의 천정이 짧거나 경사져 있는 승용차의 총칭. 모든 기능을 앞좌석 중심으로 캐주얼하게 디자인한 차. 스포츠카의 전형적인 스타일이며 세단의 뒷부분을 바꾸어 쿠페를 만든 것도 있다. 트렁크가 있는 노치드 쿠페(Notched)와 맨 뒷부분까지 천장으로 되어 있는 패스트백(Fast Back)쿠페가 있다.

(5)컨버터블(Convertible)/카브리올레(Cabriolet)/로드스터(Roadster)



컨버터블은 컨버터블 쿠페를 말한다. 지붕이 철판이 아니고 접을 수 있는 철골 등에 헝겊이나 비닐을 텐트식으로 입힌 구조로 수동이나 전동으로 개폐가 가능하다. 또 스포츠카 등 사이드 윈도가 없는 2인승 차량은 로드스터(Roadster)라 부른다. 컨버터블의 프랑스명은 카브리올레(Cabriolet).

(6) 하드 톱 (Hard Top)



하드 톱이란 소프트 톱과는 반대로 철판 또는 플래스틱으로 된 딱딱한 지붕을 가진 차이다. 처음에는 컨버터블의 차에 탈착시킬 수 있는 방식이었으나 점차 떼어 낼 수 없는 일체식 구조로 되었다. 특징으로는 컨버터블의 자취가 남아서 가운데 Door Pillar(적당한 우리말이 없는데 '도어 기둥'이라고 알아두면 될 것이다)가 없고, 사이드 윈도우도 풀 오픈(Full Open)이 되어 개방적이다. 현재는 4도어 하드 톱도 있어 똑같은 개방감을 내기 위해서 사이드 윈도우는 테를 없애고 있다. 외관상 무드를 같게 하면서 안전 강도를 높이기 위해서 기둥을 세운 필라드 하드 톱(Pillared Hard Top)도 있다.

(7) 해치백(Hatchback)



해치란 위 절반, 또는 위로 끌어올리는 문을 말한다. 해치백은 세단이나 쿠페의 뒷부분에 뚜껑을 단 보디 형식으로 승용차의 다용도성을 목적으로 유행했다. 밴과 왜건을 닮았으나 원래의 용도는 승용차이기 때문에 스타일을 크게 개선했다. 그러나 보통 때는 승용차 무드를 내기 위해서 칸으로 막고 트렁크로 쓴다. 또 리프트 백(Liftback)은 해치백의 별칭으로 도요다가 등록하여 차량의 이름으로 쓰고 있다.

(8) 왜건(Wagon) / 스테이션 왜건(Station Wagon)



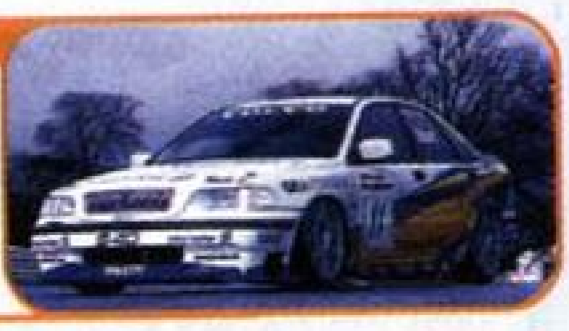
왜건은 포장마차, 스테이션 왜건은 역마차로 모두가 미국식이며 사람과 짐을 싣는 다용도의 승용차를 의미한다. 흔히 세단의 보디를 늘려서 스테이션 왜건을 만든다. 주로 업무용으로 사용하지만 스키, 캠프, 스쿠버다이빙 등 레저용으로 많이 이용되고 있다. 같은 차를 영국에서는 에스테이트(ESTATE), 프랑스에서는 브레이크, 독일에서는 콤비라 부른다.

(9) 스포츠카(Sports Car)

고속에서도 가속성이 좋고 경쾌한 조종성에 중점을 둔 기능 본위의 차. Speed Racer용인 Proto Type에서 양산차까지 다양하다. 예전에는 로드스터(Roadster) 등의 2seat, Full Open의 전형적인 타입이 있었지만 현재는 쿠페(coupe) 타입이 많고 에어컨이나 오디오가 달린 호화사양인 것들이 늘어나고 있다.

(10) GT CAR

GT라는 것은 GRAND TOURING의 약자로 원래는 RACE CAR의 분류에 속하지만 일반적으로는 최고의 성능을 추구하는 승용차를 일컫는다. 따라서 고출력, 호화사양으로 승차정원도 2~5명으로 가지각색이다.



GT CAR

위에서는 차량을 여러 가지 기준으로 분류해 봤습니다. 하지만, 우리가 즐길 게임 「Sega GT」의 주무대인 GT가 어떤 것을 말하는지에 대해 좀 더 자세히 설명하겠습니다. GT는 모터 스포츠 경기 중 어떤 위치에 있는 것인지 알아보겠습니다.

모터 스포츠

자동차의 역사와 맥을 같이하여 이어 내려온 모터 스포츠, 프랑스에서 최초로 태동한 이래 모터 스포츠는 인간의 원초적 본능이라 할 수 있는 스피드를 무기로 대중들을 매료시켜 왔으며 자동차기술 발전에 커다란 촉매구실을 했다. 이러한 모터 스포츠는 종류도 다양하며, 세계 여러 주관단체들에 의해 활발히 수행되고 있다. 이를 크게 분류하면 FORMULA RACE, GROUP-C RACE, RALLY, TOURING RACE 등으로 나눌 수 있다. 또한 레이싱카의 분류는 FIA 국제자동차 연맹의 국제스포츠법전 부칙 항에 근거를 두고 있다.













종류에 따른 구분

FORMULA RACE

■유럽: F1 그랑프리, F3000, F3
■미국: INDY500(95년까지), 96년부터는 PPG와 IRL로 양분됨

길고 낮은 차체에 바퀴가 차체 밖으로 드러난 오픈 보디의 1인승 구조를 가진 포뮬러 카(Formula Car)로 벌이는 서킷 경주. 포뮬러 경기의 양대 산맥으로는 유럽(FIA) 중심의 F1 그랑프리, 미국(CART)중심의 인디 카 월드시리즈가 있음.



RALLY

■유럽: WRC ■미국: Pikes-peak
■아시아: APRC ■기타: 파리~다카르 랠리

산길, 계곡, 사막, 비포장도로 등 험악한 도로를 달리는 자동차경주로 온갖 악조건을 견딜 수 있는 차량성능, Driver의 기량을 요구한다. 양산차를 개조하여 참가할 수 있다.





GROUP-C RACE

■유럽: SWC, 르망 24
■미국: IMSA

바퀴가 차체 안쪽에 장착되고 운전석이 밀폐된 2인승 구조로 된 Sports Proto type Car로 벌이는 서킷 경주.



TOURING RACE

■유럽: BTCC, DTM ■미국: NASCAR
■아시아: APTCC, JTCC

경기차량은 Rally의 규정과 거의 동일하나 터보 차저 장착차량은 제외한다. 경기방식은 F1, 그룹-C처럼 서킷경주이다.



DRAG RACE

■미국: DRAG RACE

차의 가속력을 겨루는 경주로 400m까지 얼마나 빨리 도달하는가를 가리는 전형적인 미국의 스피드레이스.

TOURING CAR

이제 투어링 카에 대해 알아보겠습니다. 투어링 카와 포뮬러의 가장 큰 차이는, 투어링은 기본적으로 양산 시판차(일반 대중에게 판매하는)를 베이스로 하며 타이어가 차체에 감춰져 있다는 점입니다. 영국과 일본을 중심으로 활발히 개최되고 있으며 경기차 제작규정은 랠리카와 유사합니다. 크게 투어링(Touring)과 그랜드 투어링(Grand Touring)으로 구분되며 근래 Touring의 인기는 하락하는 추세에 있습니다. 국내에서 개최되고 있는 경기가 바로 Touring이라는 종목이고, 세가 GT에서 우리가 달리게 될 레이싱의 종목이 바로 Grand Touring입니다. 가장 유명한 대회로는 영국의 BTCC(British Touring Car Championship)가 있으며, 혼다의 어코드, 포드의 몬데오, 닌산의 프리메라, 르노의 라그나, 볼보의 S40등이 Super Touring이라는 종목에서 경쟁하고 있습니다.

구분

일반인에게 일정량 이상 시판되는 자동차를 기준으로 하여 규정에 따라 개조된 경주차를 말한다. 구분은 크게 Group A와 Group N으로 나누어지는데 Group N은 다시 N1(양산 투어링 카)과 N2(특수 투어링 카)로 나눠어 진다. 대표적인 경기로는 연간생산대수 2,500대 이상을 기본로 하는 BTCC, DTM, JTCC가 있다.

그룹A는 개조부문차량이 참가하는 그레이드로 영국의 BTCC, 독일의 DTM, 일본의 JTCC를 대표적인 세계3대 투어링카 레이스로 손꼽는다. 이들 경기의 경주거리는 300Km 이상으로 경주시간이 2시간 30분 정도 소요되며 경주차 마다 2-3명의 드라이버가 배정된다. 그러나 한 드라이버가 총 경주거리 2/3이상을 초과하여 운전할 수는 없다.

그룹N은 비개조 부문을 말하여 차량은 안전장치와 성능 보강장치만 할 수 있다.

국내에서 열리는 시리즈전의 투어링A와 B는 국제 규정에 비추어 볼 때 그룹N에 속한다고 보는 것이 적합하다. 세계 3대 투어링카 레이스에는 벤츠, BMW, 아우디, 푸조, 알파로메오, 볼로, 닛산 프리메라, 도요다, 코로나 등 세계적인 명차들이 참가하여 그 명성을 더하고 있다.

BTCC (British Touring Car Championship)

4-Door 세단으로 탑재되는 엔진은 배기량 2000cc, 6기통 이하의 NA엔진으로 제한되며 최대출력은 270마력 수준이고 개조폭 제한이 심하다. 많은 자동차 메이커가 2000cc NA 엔진을 탑재한 자동차를 생산하고 있으므로 거의 모든 메이커가 BTCC에 참가할 수 있다.

DTM (Deutsche Tourenwagen Meiterschaft)

1984년부터 시작되었으며 탑재엔진은 2500cc, 6기통 이하의 NA 엔진이지만, 엔진의 2기통 증감이 가능하는 등 BTCC보다는 개조폭의 허용이 크며 엔진 최대출력은 400마력 정도로 포뮬러 카에 근접하고 있어 투어링 카 레이스의 최고라 할 수 있다.

그룹 A

그룹A는 연간 2천 5백대 이상 생산되는 4좌석 이상의 차를 기본으로 하여 레이스용으로 개조한 경주차를 말한다. 세계 각국에서 활발히 열리는 그룹 A의 경주 중에 가장 유명한 것은 스파(Spa) 24시간 레이스다. 스파 24시간 레이스는 F1 벨기에 그랑프리가 열리고 있고 과거 SWC(스포츠카 월드 챔피언십)가 열렸던 스파프랑코르샹 서킷에서 펼쳐진다. 그룹A와 그룹N이 함께 경주를 벌이는 투어링카 레이스다. 경주차는 다르지만 르망 24시간 레이스를 연상하면 된다. 그룹A 경주의 레이스 거리는 300km이상 또는 2시간 30분 이상이다. 한대의 차마다 2명 또는 3명의 드라이버를 배정할 수 있는데, 한 명의 드라이버가 총주행거리 또는 주행시간의 3분의 2 이상을 운전하면 안된다. 포인트는 매 대전의 각 클래스마다 1위부터 10위까지 20, 15, 10, 8, 6, 4, 3, 2, 1점씩 주어진다.

그룹 N

FIA의 분류에 따르면 그룹 N은 프러덕션 카(양산차)라고 되어 있다. 그룹N 경주는 서킷 레이스의 입문 과정 중 하나로 인기가 높으며 배기량을 기준으로 500cc이하부터 6,000이상까지 18클래스로 나누어 진다. 그룹N도 그룹A와 마찬가지로 연간 2,500백 이상 생산된 차여야만 된다. 그룹N이 그룹A와 다른 점은 개조 범위가 적다는 것이다. 생산된 차량 그대로 경기를 치르기 때문에 비용이 적게 들며 드라이버의 테크닉이 중요하게 된다. 이런 이유로 주로 레이스에 처음 입문하는 초보 레이서들이 거쳐가는 과정으로 인식되어 있다. 우리 나라에서 치러지는 경기 중 원메이크 경기가 여기에 해당한다. 원메이크는 동일 차종끼리 펼치는 레이스를 말한다.

즉 스쿠프는 스쿠프끼리, 르망은 르망끼리 경기를 펼치기 때문에 드라이버들은 공정한 상태에서 드라이빙 테크닉으로 승부를 걸게 된다. 그러나 원메이크라고 해서 전혀 개조가 없는 것은 아니다. 경기를 위한 의무 사항 중에는 안전을 위해 필수적으로 해야만 하는 안전시설이 있는데 롤바, 소화기, 안전고리 등등과 주관단체에서 정한 규정이 있다.

JTCC (Japan Touring Car Championship)

규정은 BTCC와 거의 동일하며 FIA Touring Car Class-2라 불린다

■GRAND TOURING

TOURING	RALLY GROUP A와 유사 규정
	배기량별 CLASS 구분
SUPER TOURING	2,000CC이하 NON TURBO 엔진
	2WD의 FRONT 엔진 포지션
	6단 이하 트랜스미션(수동만 허용)
	전장 4.2M이상의 BODY

위의 표에서 보다시피, TOURING카에도 배기량, 엔진 종류 등의 차량 특성에 따라 클레스가 있습니다. 하지만, 이러 한 일반 시판차를 베이스로 하는 투어링과는 구분되는 상위 종목으로 그랜드 투어링이 있는 것입니다.

이는 양산용 차와 세미 프로토 타입 경주차들의 혼합경기이며, 꿈의 스포츠카인 맥클렌 F1, 람보르기니(Lamborghini), 페라리(Ferrari), 포르쉐(Porsche), 벤츠(BENZ), BMW, 토요타(TOYOTA), 닛산, 재규어(Jaguar) 등의 유명 슈퍼 스포츠카들의 질주를 볼 수 있습니다(다만, SEGA GT에 기본으로 등장하는 차량은 모두 일본산 차량이니 착오 없길 바랍니다). F1 이상의 속도와 파워를 내는 대표적인 경기로는 FIA GT 선수권전이 있으며, 내구성 경기에는 르망(Le Man) 24 경기가 있습니다.

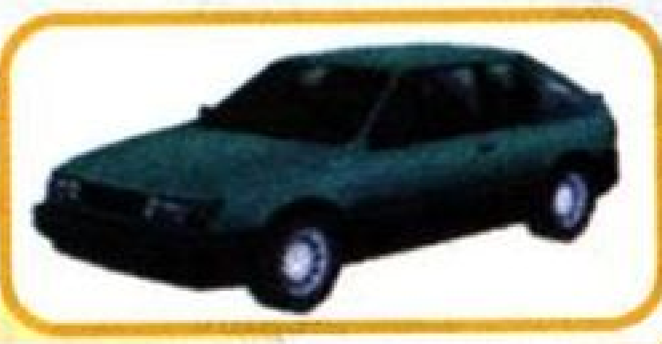
차량 리스트

물론 복사라는 것이 존재하지 않는 건전한 시장인 덕에, 여러분이 가지고 계신 매뉴얼에도 이 리스트가 있으리라 생각됩니다. 하지만 「애장하는 매뉴얼, 구겨지면 화납니다.」 이것으로 보십시오. 표의 제원 구성 순서는 보기 편한 순서로 대체했습니다.

PRODUCED CAR

ISUZU

차량	GEMINI C/C	흡기방식	NA
클래스	B	최대출력(ps/rpm)	73/5600
배기량(cc)	1471	최대토크(kgm/rpm)	11.8/3600
구동방식	FF		



SUZUKI



차량	Suzuki ALTO WORKS RS/Z 4WD
클래스	E
배기량(cc)	658
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	64/6500
최대토크(kgm/rpm)	11.0/3500



차량	Suzuki ALTO WORKS RS/Z 2WD
클래스	E
배기량(cc)	658
구동방식	FF
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	64/6500
최대토크(kgm/rpm)	11.0/3500

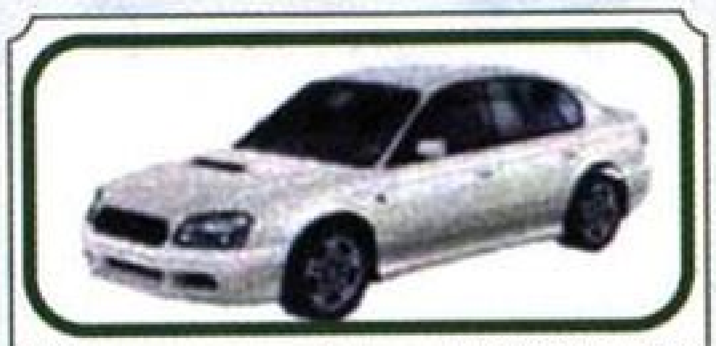


차량	Suzuki Cappuccino
클래스	E
배기량(cc)	658
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	64/6500
최대토크(kgm/rpm)	10.5/3500

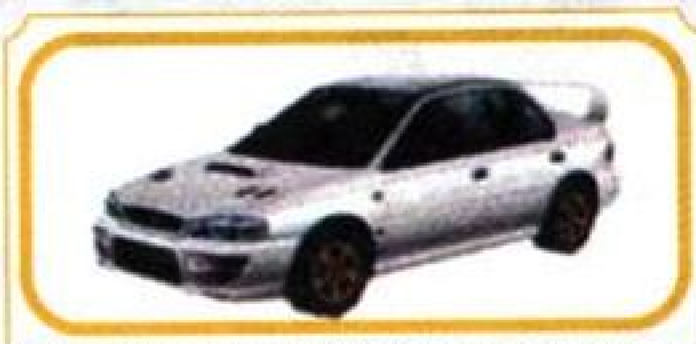
SUBARU



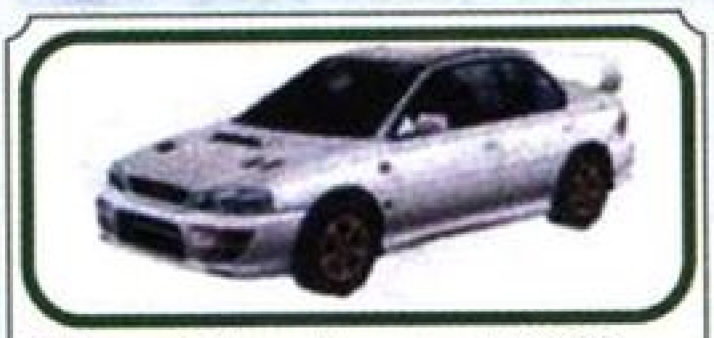
차량	Subaru PLEO RS
클래스	E
배기량(cc)	658
구동방식	FF
흡기방식	SUPER CHARGER
최대출력(ps/rpm)	64/6000
최대토크(kgm/rpm)	10.1/3200



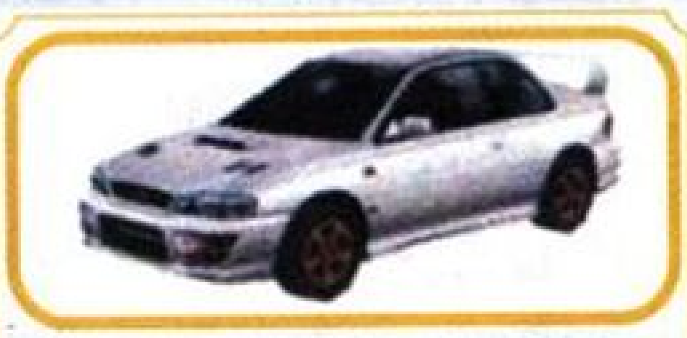
차량	Subaru LEGACY B4 RSK
클래스	A
배기량(cc)	1994
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6500
최대토크(kgm/rpm)	35.0/5000



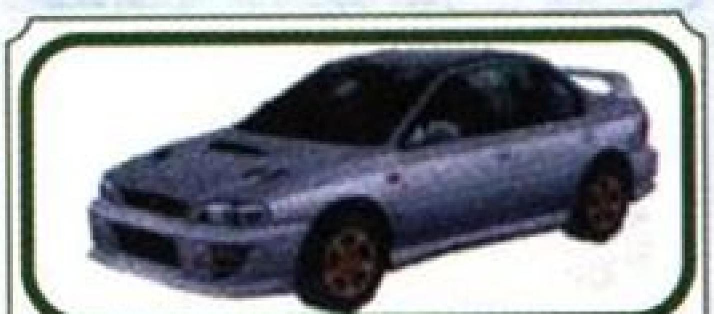
차량	Subaru Impreza 4 DOOR WRX type RA STi Version V
클래스	A
배기량(cc)	1994
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6500
최대토크(kgm/rpm)	36.0/4000



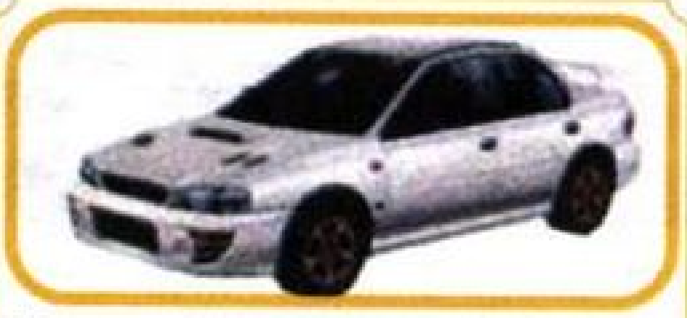
차량	Subaru Impreza 4 DOOR WRX Sti Version V
클래스	A
배기량(cc)	1994
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6500
최대토크(kgm/rpm)	36.0/4000



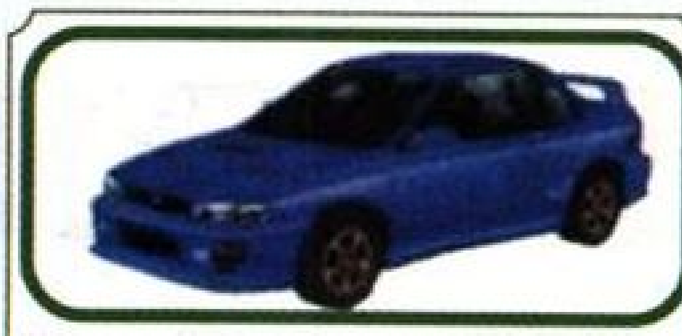
차량	Subaru Impreza 2 DOOR WRX type R STi Version V
클래스	A
배기량(cc)	1994
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6500
최대토크(kgm/rpm)	36.0/4000



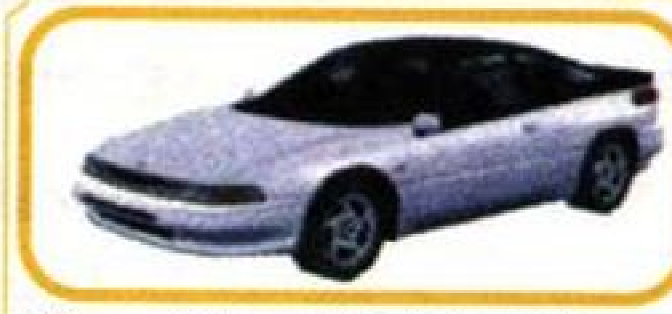
차량	Subaru Impreza 4 DOOR WRX STi Version IV
클래스	A
배기량(cc)	1994
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6500
최대토크(kgm/rpm)	36.0/4000



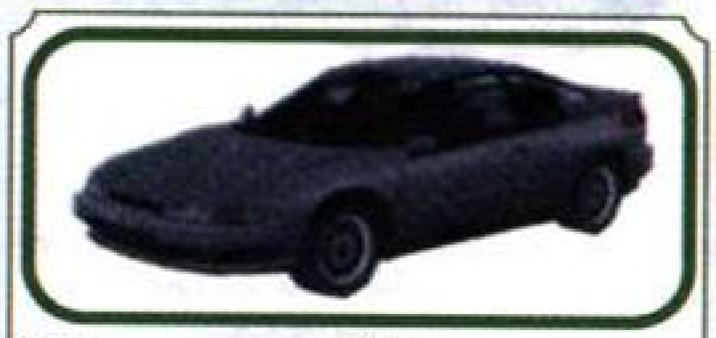
차량	Subaru Impreza 4 DOOR WRX type RA STi Version IV
클래스	A
배기량(cc)	1994
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6500
최대토크(kgm/rpm)	36.0/4000



차량	Subaru Impreza 2 DOOR WRX type R STi Version IV
클래스	A
배기량(cc)	1994
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6500
최대토크(kgm/rpm)	36.0/4000



차량	Subaru ALCYONE SVX Version L
클래스	SA
배기량(cc)	3318
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	240/6000
최대토크(kgm/rpm)	31.5/4800



차량	Subaru ALCYONE SVX S4
클래스	SA
배기량(cc)	3318
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	240/6000
최대토크(kgm/rpm)	31.5/4800

DAIHATSU



차량	Daihatsu Mira TR 4WD
클래스	E
배기량(cc)	4WD
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	64/6400
최대토크(kgm/rpm)	10.9/3600



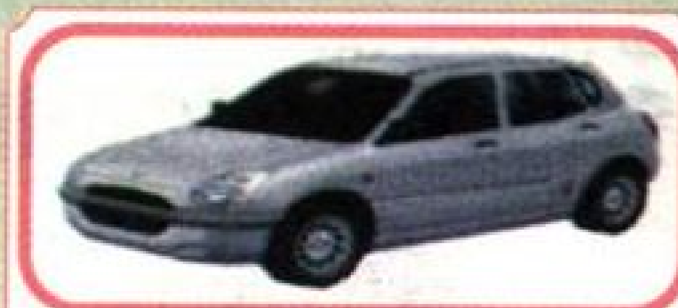
차량	Daihatsu Mira TR 2WD
클래스	E
배기량(cc)	FF
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	64/6400
최대토크(kgm/rpm)	10.9/3600



차량	Daihatsu Opti AERODOWN Beex 4WD
클래스	E
배기량(cc)	659
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	64/6400
최대토크(kgm/rpm)	10.9/3600

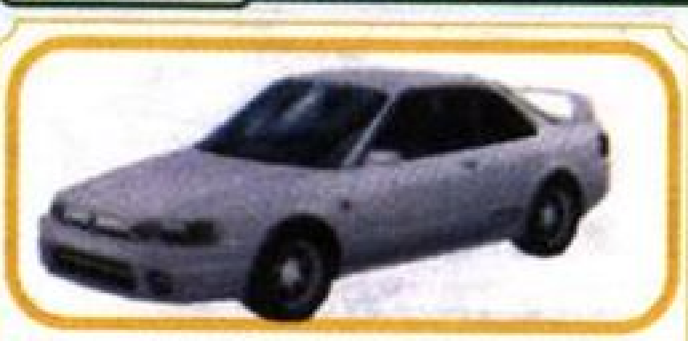


차량	Daihatsu Opti AERODOWN Beex 2WD
클래스	E
배기량(cc)	659
구동방식	FF
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	64/6400
최대토크(kgm/rpm)	10.9/3600

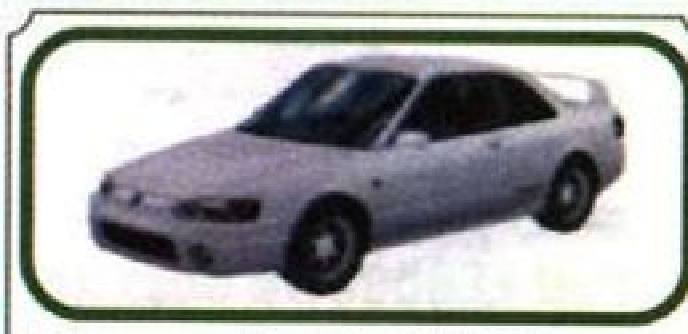


차량	Daihatsu Storia X4
클래스	E
배기량(cc)	713
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	120/7200
최대토크(kgm/rpm)	13.0/4800

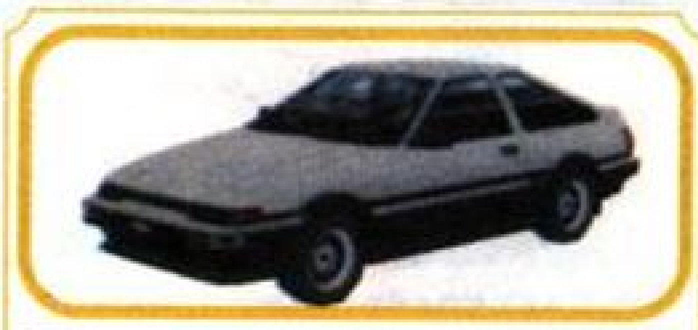
TOYOTA



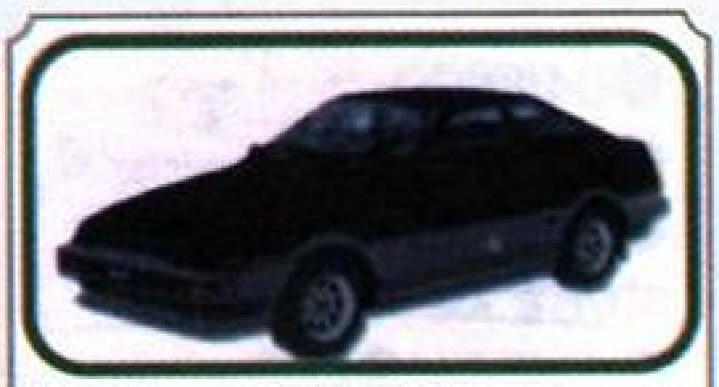
차량	Toyota COROLLA LEVIN BZ-R
클래스	B
배기량(cc)	1587
구동방식	FF
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	165/ 7800
최대토크(kgm/rpm)	16.5/ 5600



차량	Toyota SPRINTER TURENO BZ-R
클래스	B
배기량(cc)	1587
구동방식	FF
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	165/ 7800
최대토크(kgm/rpm)	16.5/ 5600



차량	Toyota SPRINTER TRUENO GT APEX (AE86)
클래스	B
배기량(cc)	1587
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	130/6600
최대토크(kgm/rpm)	15.5/ 5600



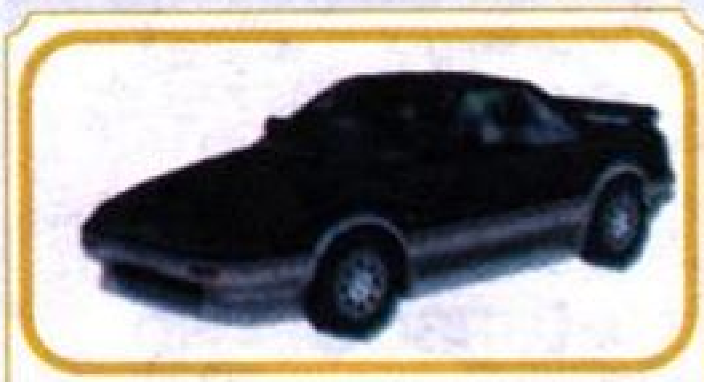
차량	Toyota SPRINTER TRUENO GTV (AE86)
클레스	B
배기량(cc)	1587
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	130/6600
최대토크(kgm/rpm)	15.5/ 5600



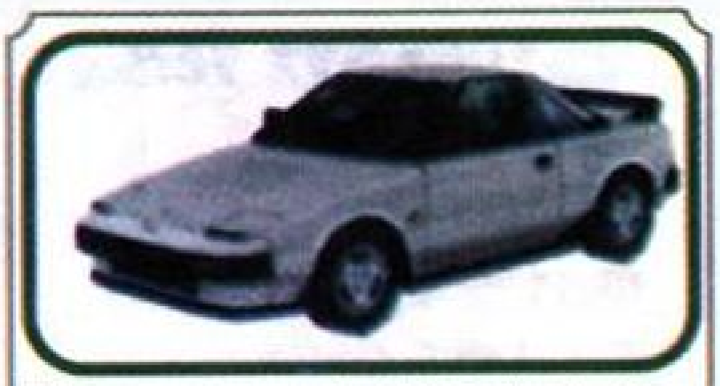
차량	Toyota COROLLA LEVIN GT APEXV (AE86)
클레스	B
배기량(cc)	1587
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	130/6600
최대토크(kgm/rpm)	15.5/ 5600



차량	Toyota COROLLA LEVIN GTV (AE86)
클레스	B
배기량(cc)	1587
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	130/6600
최대토크(kgm/rpm)	15.5/ 5600



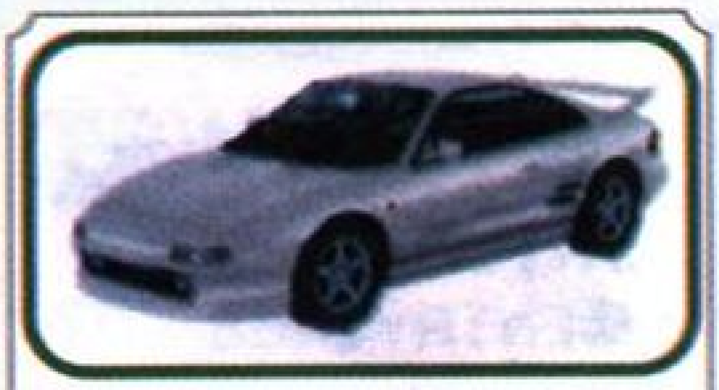
차량	Toyota MR2 G Limited SUPER CHARGER (AW11)
클레스	B
배기량(cc)	1587
구동방식	MR
흡기방식	SUPERCHARGER
최대출력(ps/rpm)	145/6400
최대토크(kgm/rpm)	19.0/ 4400



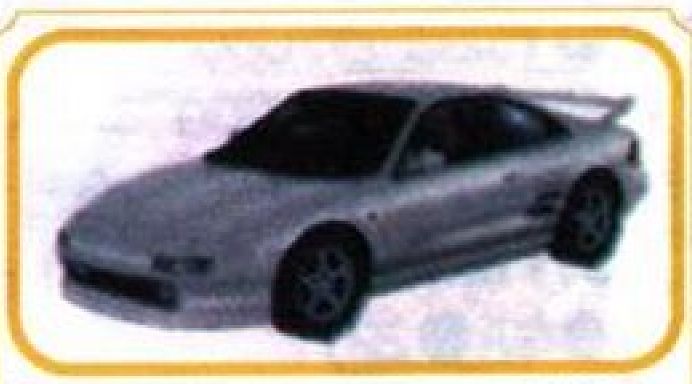
차량	Toyota MR2 G Limited (AW11)
클레스	B
배기량(cc)	1587
구동방식	MR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	130/6600
최대토크(kgm/rpm)	15.2/ 5200



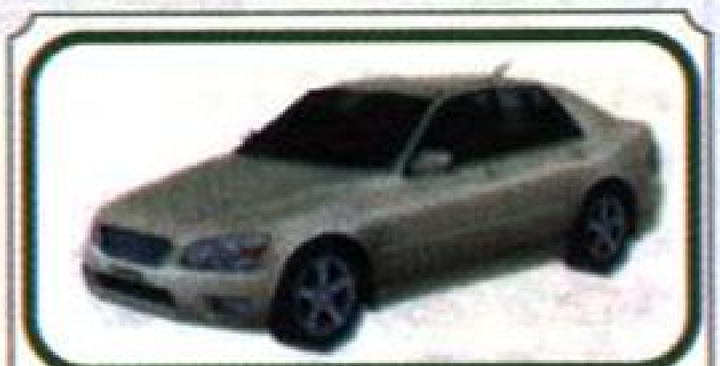
차량	Toyota CELICA GT-FOUR
클레스	B
배기량(cc)	1998
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	255/6000
최대토크(kgm/rpm)	31.0/ 4000



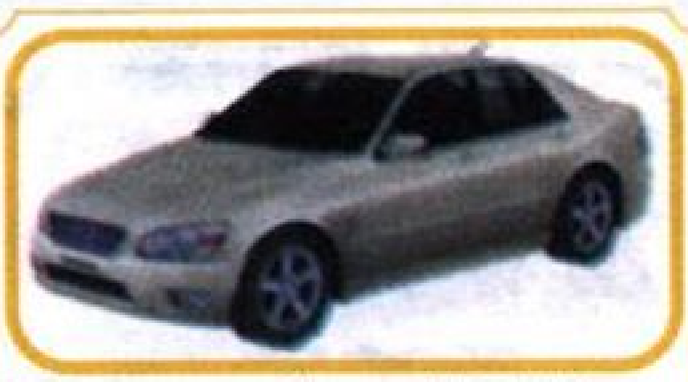
차량	Toyota MR2 GT
클레스	B
배기량(cc)	1998
구동방식	MR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	245/6000
최대토크(kgm/rpm)	31.0/ 4000



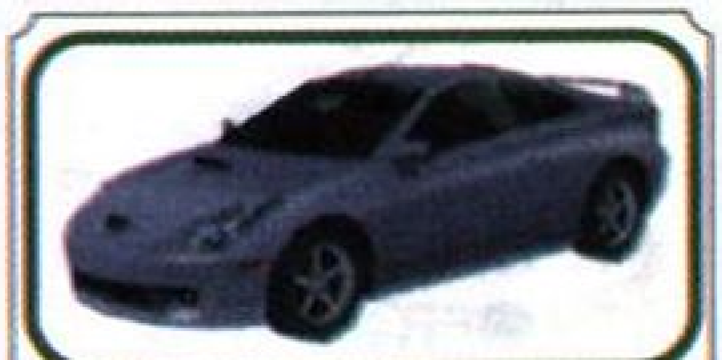
차량	Toyota MR2 G Limited
클레스	B
배기량(cc)	1998
구동방식	MR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	200/7000
최대토크(kgm/rpm)	21.0/ 6000



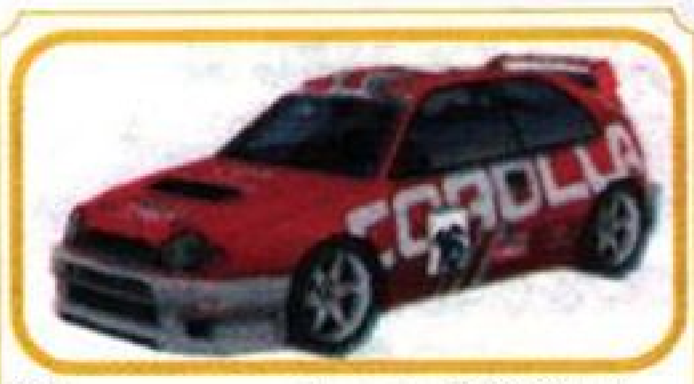
차량	Lexus ALTEZZA RS200 Z EDITION
클레스	A
배기량(cc)	1998
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	210/7600
최대토크(kgm/rpm)	22.0/ 6400



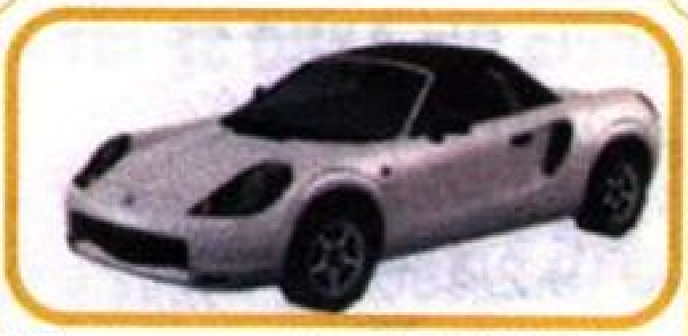
차량	Lexus ALTEZZA AS200 Z EDITION
클레스	A
배기량(cc)	1998
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	160/6200
최대토크(kgm/rpm)	20.4/ 4400



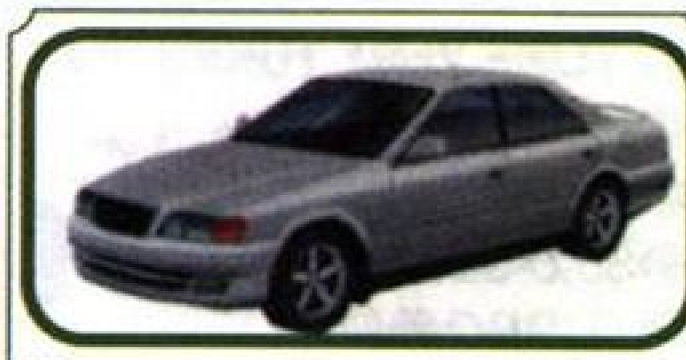
차량	Toyota CELICA SS-II Super Strut Package
클레스	A
배기량(cc)	1795
구동방식	FF
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	190/7600
최대토크(kgm/rpm)	18.4/ 6800



차량	Toyota COROLLA WRC
클레스	A
배기량(cc)	1972
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	299이상/5700
최대토크(kgm/rpm)	52.0이상/ 4050



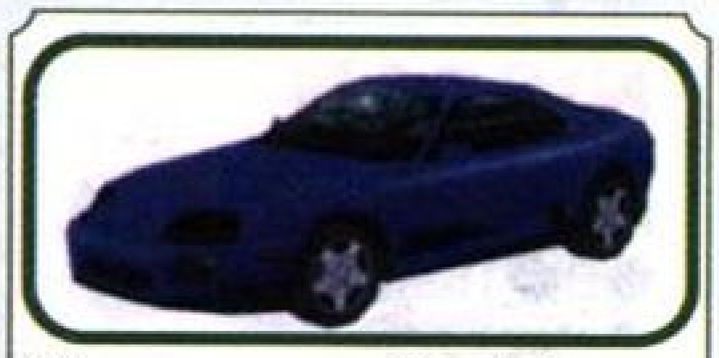
차량	Toyota MR-S S EDITION
클래스	A
배기량(cc)	1794
구동방식	MR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	140/6400
최대토크(kgm/rpm)	17.4/ 4400



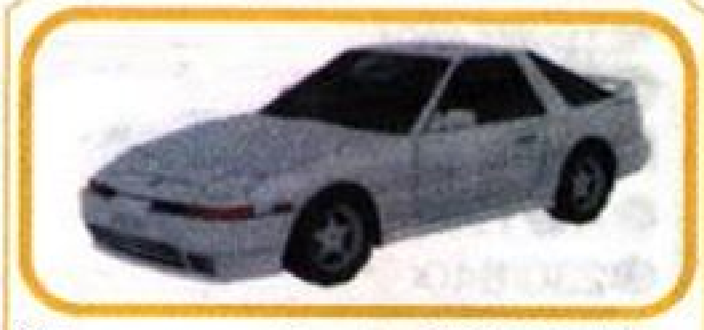
차량	Toyota CHASER Tourer V TURBO
클래스	SA
배기량(cc)	2491
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6200
최대토크(kgm/rpm)	38.5/ 2400



차량	Toyota Supra RZ TWIN TURBO
클래스	SA
배기량(cc)	2997
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/5600
최대토크(kgm/rpm)	46.0/ 3600



차량	Toyota Supra SZ-R
클래스	SA
배기량(cc)	2997
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	225/6000
최대토크(kgm/rpm)	29.0/ 4800



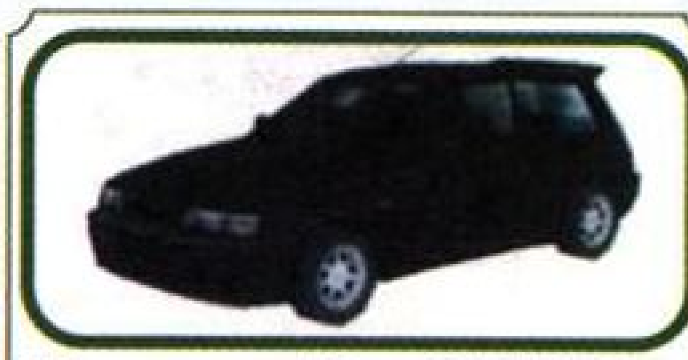
차량	Toyota SUPRA TWIN TURBO R (JZA70)
클래스	SA
배기량(cc)	2491
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	301이상/3600
최대토크(kgm/rpm)	37.0/ 4800



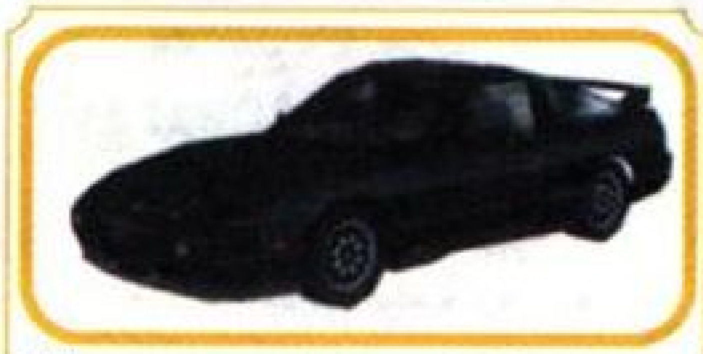
NISSAN



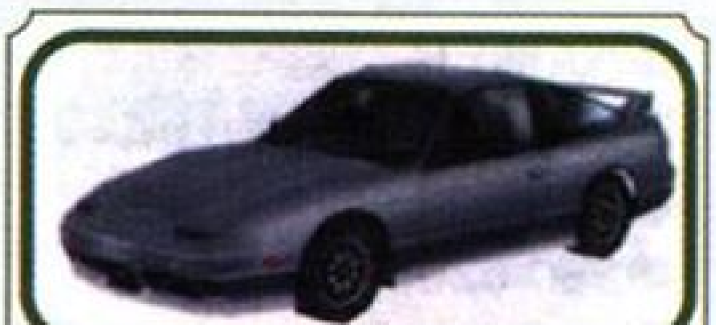
차량	Nissan PULSAR SERIE VZ-R (JN15)
클래스	B
배기량(cc)	1596
구동방식	FF
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	175/7800
최대토크(kgm/rpm)	16.5/7200



차량	Nissan PULSAR GTI-R (RNN 14)
클래스	A
배기량(cc)	1998
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	230/640
최대토크(kgm/rpm)	29.0/4800



차량	Nissan 180SX TYPE X (RPS13)
클래스	A
배기량(cc)	1998
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	205/6000
최대토크(kgm/rpm)	28.0/4000



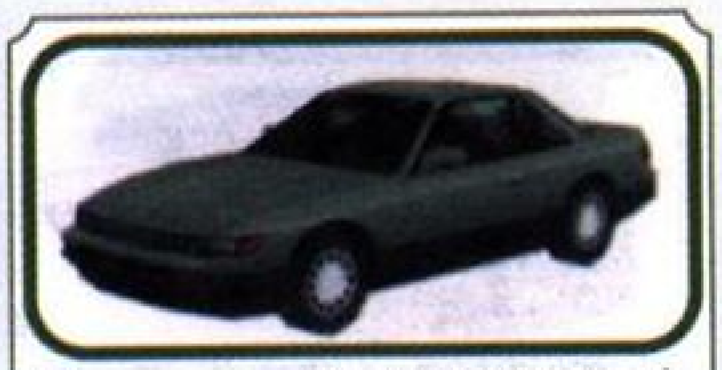
차량	Nissan 180SX TYPE S (RPS13)
클래스	A
배기량(cc)	1998
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	140/6400
최대토크(kgm/rpm)	18.2/4800



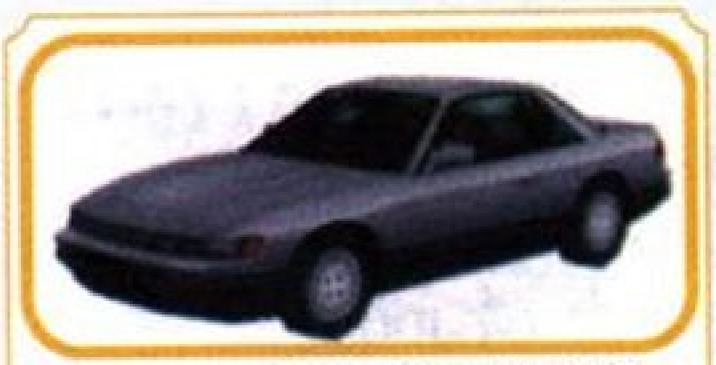
차량	Nissan Silvia spec-R AERO (S15)
클래스	A
배기량(cc)	1998
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	250/6400
최대토크(kgm/rpm)	28.0/4800



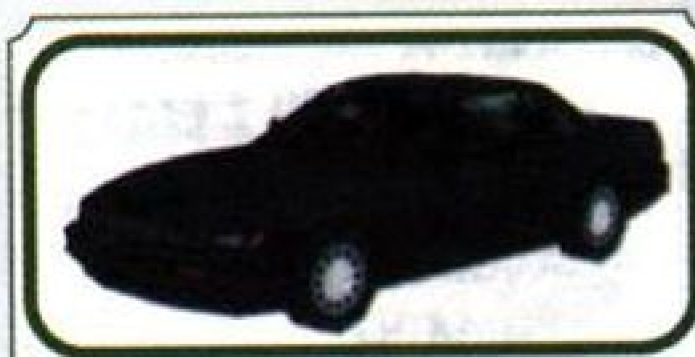
차량	Nissan Silvia spec-S AERO (S15)
클래스	A
배기량(cc)	1998
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	165/6400
최대토크(kgm/rpm)	19.6/4800



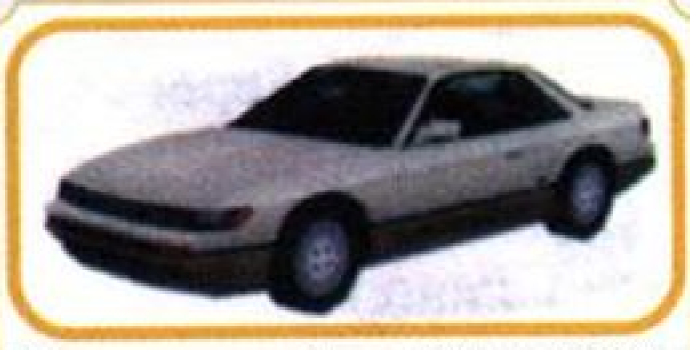
차량	Nissan SILVIA 2.0 K' (S13)
클래스	A
배기량(cc)	1998
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	205/6000
최대토크(kgm/rpm)	28.0/4000



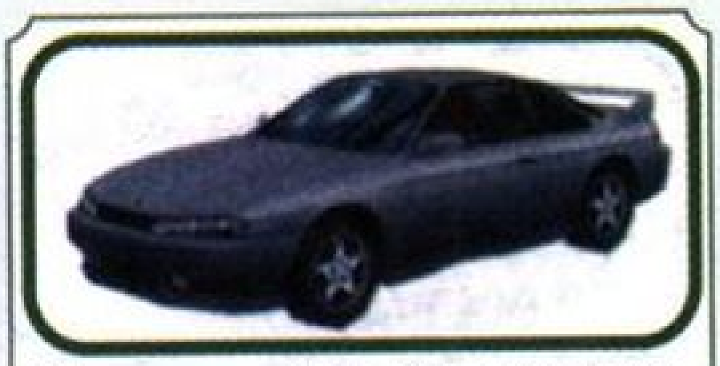
차량	Nissan SILVIA 2.0 Q's (S13)
클래스	A
배기량(cc)	1998
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	140/6400
최대토크(kgm/rpm)	18.2/4800



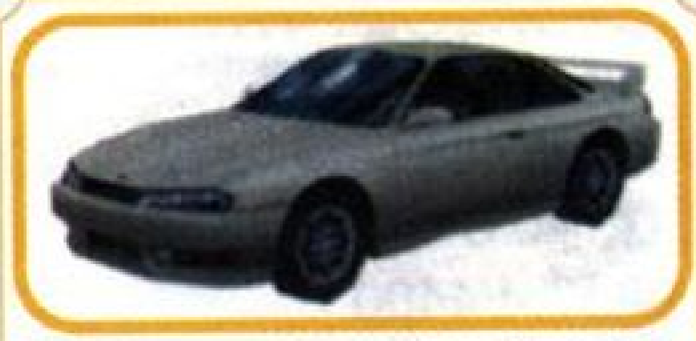
차량	Nissan SILVIA 1.8 K's (S13)
클래스	A
배기량(cc)	1998
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	175/6400
최대토크(kgm/rpm)	23.0/4000



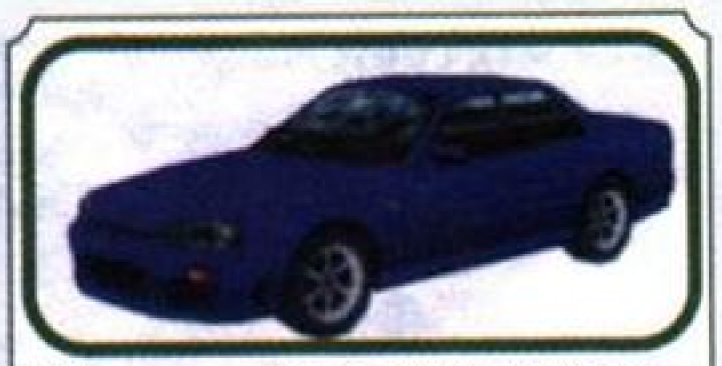
차량	Nissan SILVIA 1.8 Q's (S13)
클래스	A
배기량(cc)	1998
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	135/6400
최대토크(kgm/rpm)	16.2/5200



차량	Nissan Silvia K's AERO SE (S14)
클래스	A
배기량(cc)	1998
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	2200/6000
최대토크(kgm/rpm)	38.0/4800



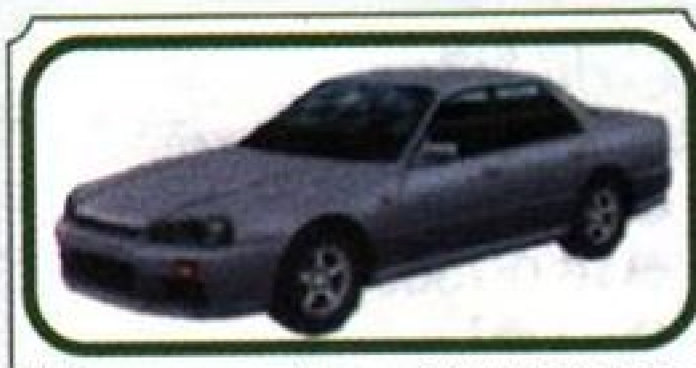
차량	Nissan Silvia Q's AERO SE (S14)
클래스	A
배기량(cc)	1998
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	160/6400
최대토크(kgm/rpm)	19.2/4800



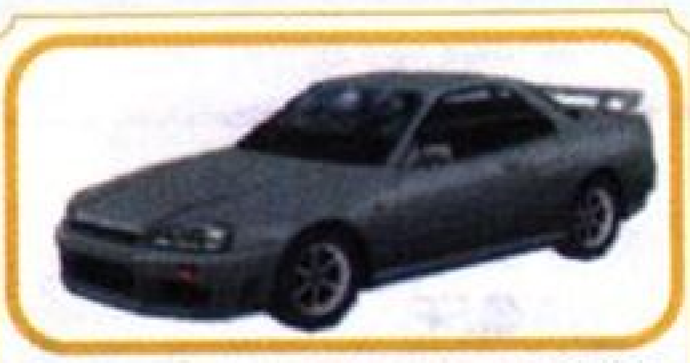
차량	Nissan SKYLINE 25 GT Turbo (R34 4 DOOR)
클래스	SA
배기량(cc)	2498
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6400
최대토크(kgm/rpm)	35.0/3200



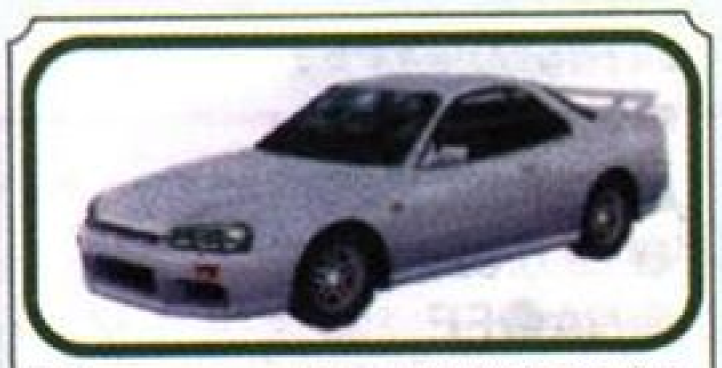
차량	Nissan SKYLINE 25 GT Four (R34 4 DOOR)
클래스	SA
배기량(cc)	2498
구동방식	F4WD
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	200/6000
최대토크(kgm/rpm)	26.0/4000



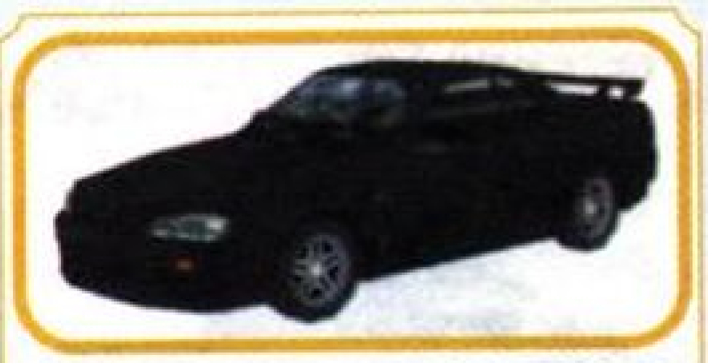
차량	Nissan SKYLINE 25 GT (R34 4 DOOR)
클래스	SA
배기량(cc)	2498
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	200/6000
최대토크(kgm/rpm)	26.0/4000



차량	Nissan SKYLINE 25 GT Turbo (R34 2 DOOR)
클래스	SA
배기량(cc)	2498
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6400
최대토크(kgm/rpm)	35.0/3200

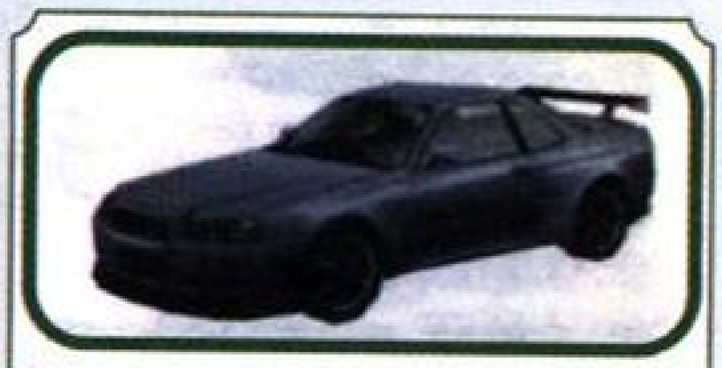


차량	Nissan SKYLINE 25 GT Four (R34 2 DOOR)
클래스	SA
배기량(cc)	2498
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	200/6000
최대토크(kgm/rpm)	26.0/4000



차량	Nissan SKYLINE 25 GT (R34 2 DOOR)
클래스	SA
배기량(cc)	2498
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	200/6000
최대토크(kgm/rpm)	26.0/4000

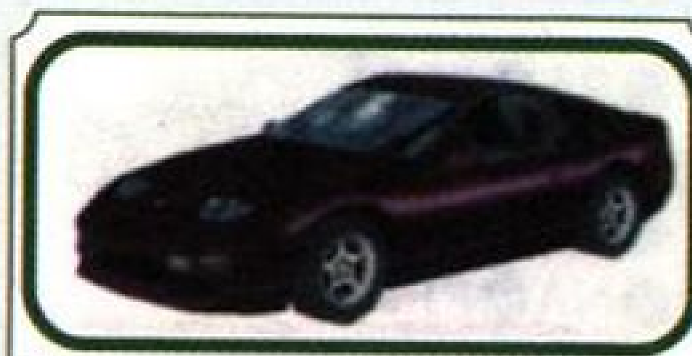




차량	Nissan SKYLINE GT-R (R34)
클래스	SA
배기량(cc)	2568
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6800
최대토크(kgm/rpm)	40.0/4400



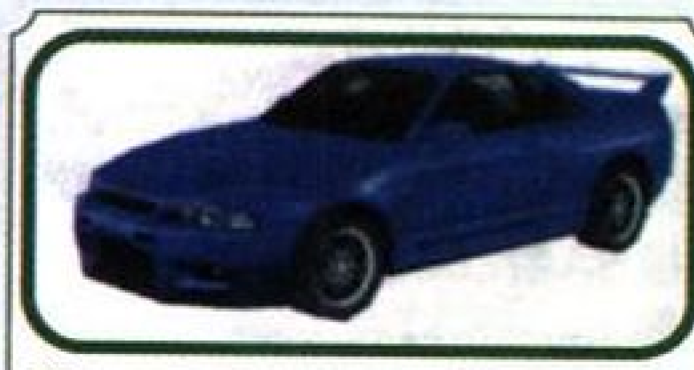
차량	Nissan SKYLINE GT-R V-spec (R34)
클래스	SA
배기량(cc)	2568
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6800
최대토크(kgm/rpm)	40.0/4400



차량	Nissan Fairlady Z Version S Twin Turbo 2 seater (CZ32)
클래스	SA
배기량(cc)	2960
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6400
최대토크(kgm/rpm)	39.6/3600



차량	Nissan Fairlady Z Version S 2 seater (Z32)
클래스	SA
배기량(cc)	2960
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	230/6400
최대토크(kgm/rpm)	27.8/4800



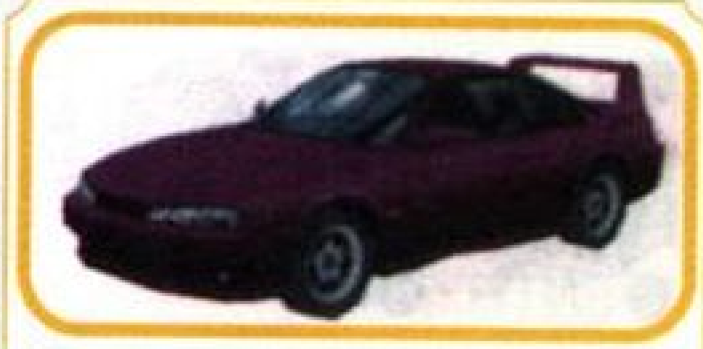
차량	Nissan SKYLINE GT-R (R33)
클래스	SA
배기량(cc)	2568
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6800
최대토크(kgm/rpm)	37.5/4400



차량	Nissan SKYLINE GT-R V-spec (R33)
클래스	SA
배기량(cc)	2568
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6800
최대토크(kgm/rpm)	37.5/4400



차량	Nissan PULSAR SERIE VZ-R N1 version Ⅱ (JN15)
클래스	B
배기량(cc)	1596
구동방식	FF
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	200/4800
최대토크(kgm/rpm)	18.5/7600



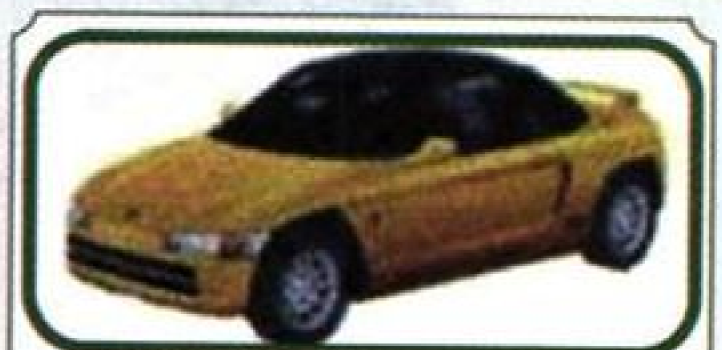
차량	Nissan Silvia AUTECH VERSION K's MF-T (S14)
클래스	A
배기량(cc)	1596
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	250·6400
최대토크(kgm/rpm)	28.0/4800



HONDA HONDA



차량	Honda Z TURBO
클래스	E
배기량(cc)	656
구동방식	M4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	64/6000
최대토크(kgm/rpm)	9.5/3700



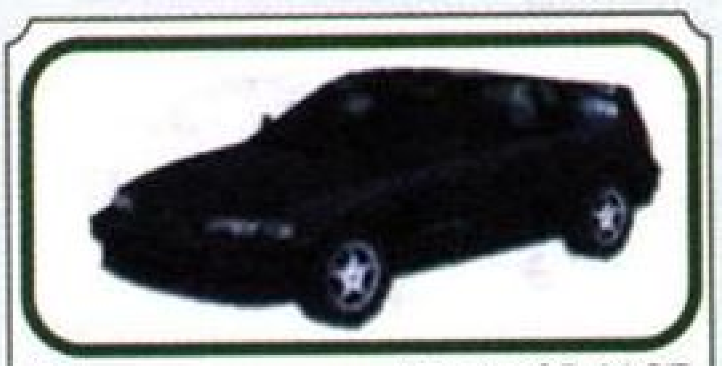
차량	Honda BEAT
클래스	E
배기량(cc)	656
구동방식	MR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	64/8100
최대토크(kgm/rpm)	6.1/7000



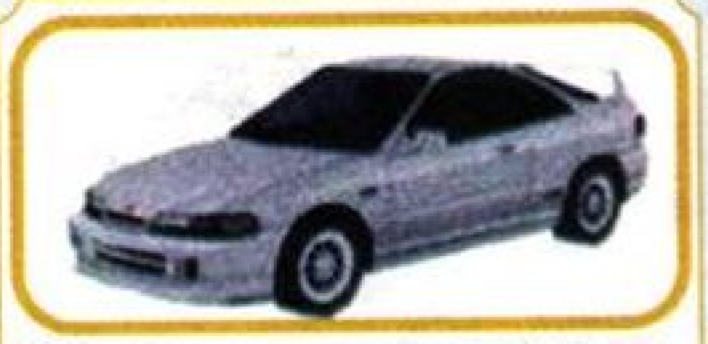
차량	Honda CIVIC TYPE R
클래스	B
배기량(cc)	1595
구동방식	FF
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	185/8200
최대토크(kgm/rpm)	16.3/7500



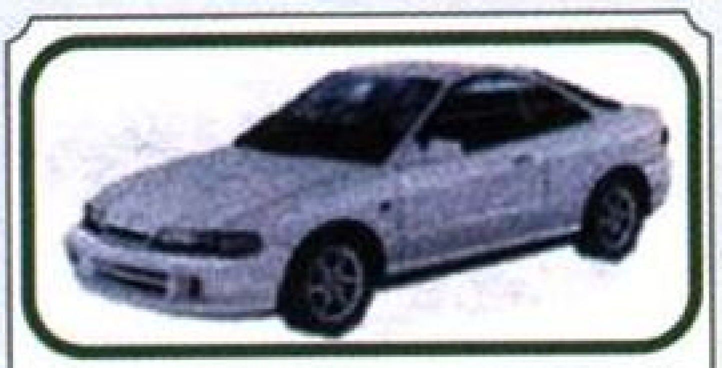
차량	Honda CIVIC SiR
클래스	B
배기량(cc)	1595
구동방식	FF
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	170/7800
최대토크(kgm/rpm)	16.0/7300



차량	Honda CR-X SiR (EF8)
클래스	B
배기량(cc)	1595
구동방식	FF
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	160/7600
최대토크(kgm/rpm)	15.5/7000



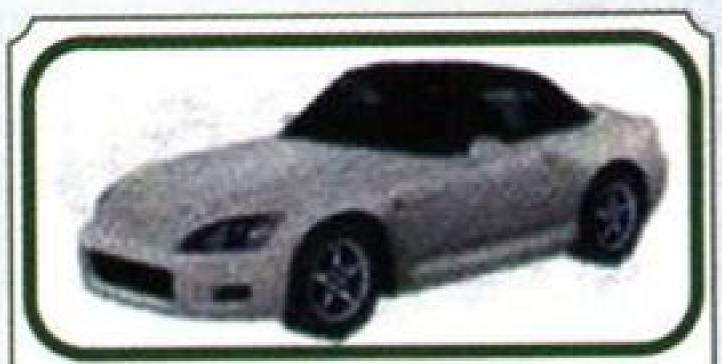
차량	Acura INTEGRA Type R
클래스	A
배기량(cc)	1797
구동방식	FF
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	200/8000
최대토크(kgm/rpm)	19.0/6200



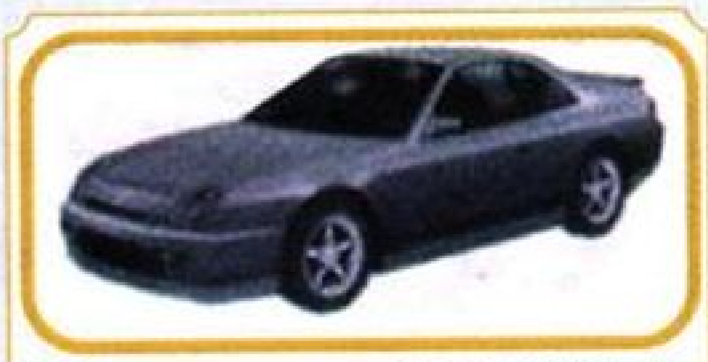
차량	Acura INTEGRA SiR
클래스	A
배기량(cc)	1797
구동방식	FF
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	180/7600
최대토크(kgm/rpm)	17.9/6200



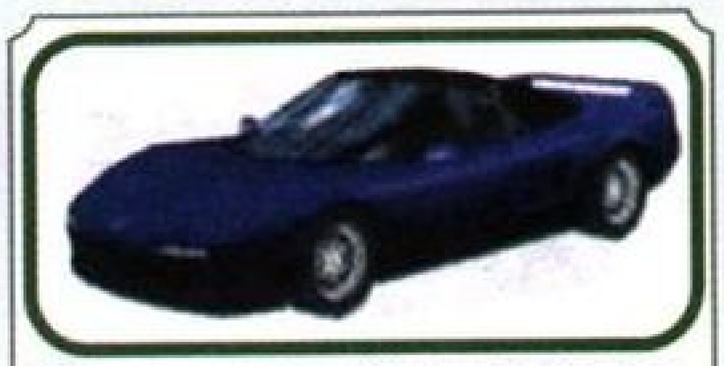
차량	Honda Accord SiR-T
클래스	A
배기량(cc)	1997
구동방식	FF
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	200/7200
최대토크(kgm/rpm)	20.0/6600



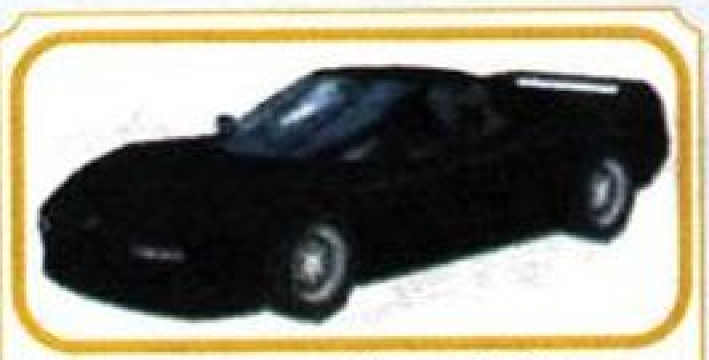
차량	Honda S2000
클래스	A
배기량(cc)	1997
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	250/8300
최대토크(kgm/rpm)	22.2/7500



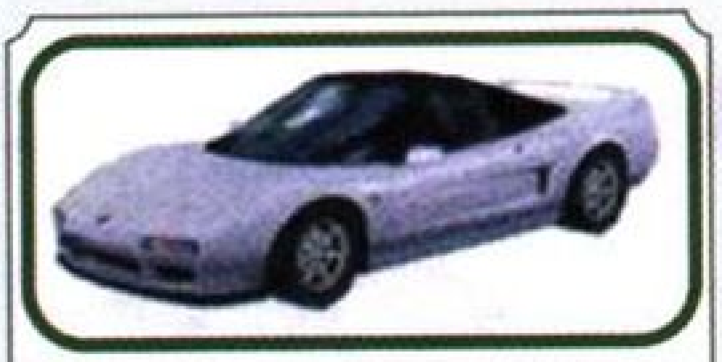
차량	Honda PRELUDE Type S
클래스	SA
배기량(cc)	2156
구동방식	FF
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	220/720
최대토크(kgm/rpm)	22.5/6500



차량	Acura NSX type S Zero
클래스	SA
배기량(cc)	3179
구동방식	MR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	280/7300
최대토크(kgm/rpm)	31.0/5300



차량	Acura NSX type S
클래스	SA
배기량(cc)	3179
구동방식	MR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	280/7300
최대토크(kgm/rpm)	31.0/5300

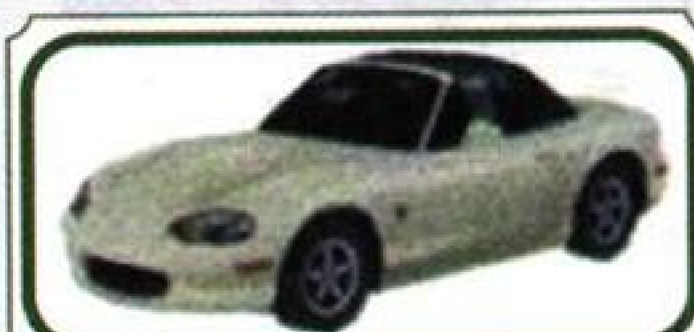


차량	Acura NSX type R
클래스	SA
배기량(cc)	2977
구동방식	MR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	280/7300
최대토크(kgm/rpm)	30.0/5400

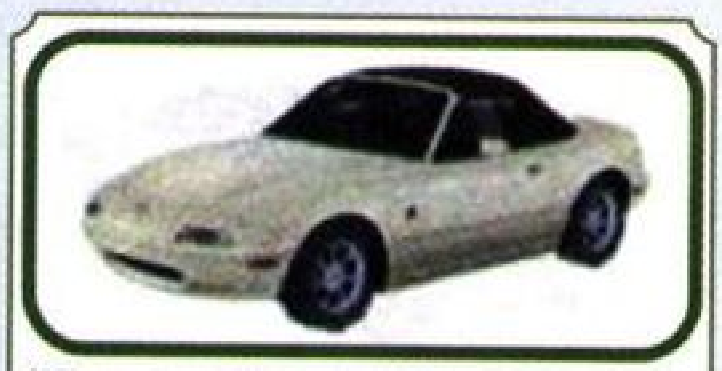
MAZDA



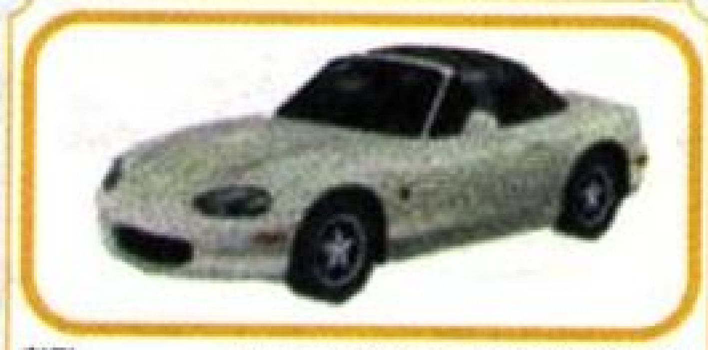
차량	Mazda AZ-1
클래스	E
배기량(cc)	657
구동방식	MR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	64/6500
최대토크(kgm/rpm)	8.7/4000



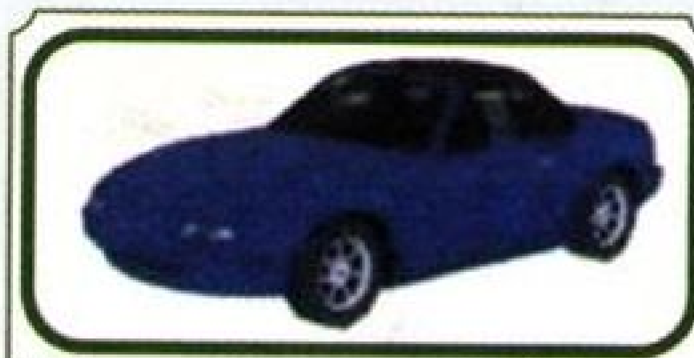
차량	Mazda Miata ROADSTER SPECIAL PACKAGE
클래스	G
배기량(cc)	1597
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	125/6500
최대토크(kgm/rpm)	14.5/5000



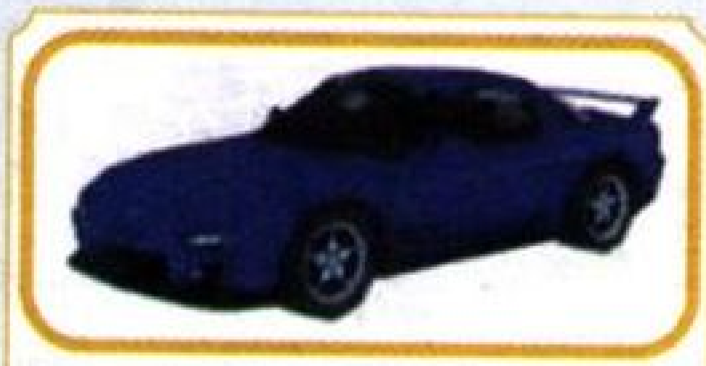
차량	Mazda Miata ROADSTER S SPECIAL 1.6
클래스	B
배기량(cc)	1597
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	120/6500
최대토크(kgm/rpm)	14.0/5000



차량	Mazda Miata ROADSTER RS
클래스	A
배기량(cc)	1839
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	140/6500
최대토크(kgm/rpm)	16.6/5000



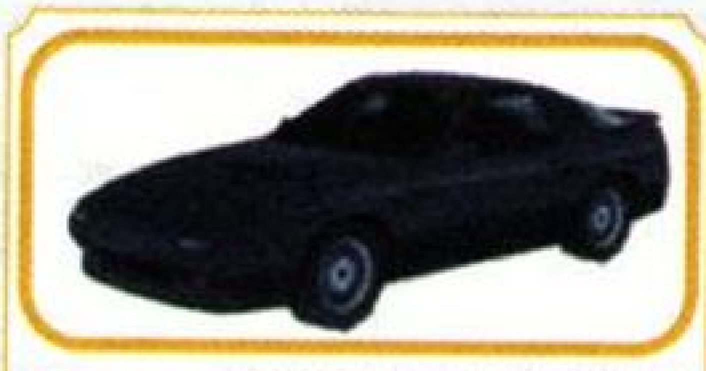
차량	Mazda Miata ROADSTER S SPECIAL 1.8
클래스	A
배기량(cc)	1839
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	130/6500
최대토크(kgm/rpm)	16.0/4500



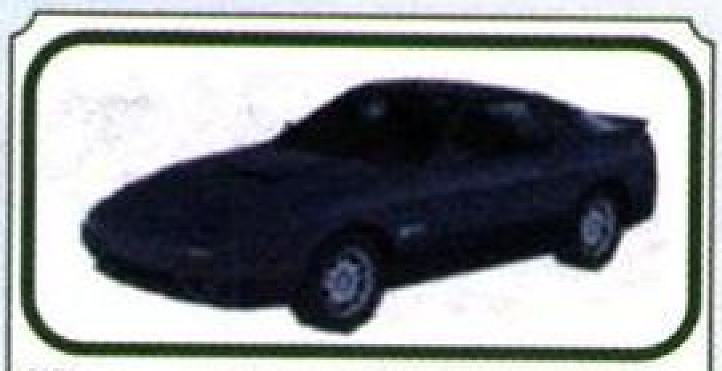
차량	Mazda RX-7 Type RS
클래스	A
배기량(cc)	654×2
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6500
최대토크(kgm/rpm)	32.0/5000



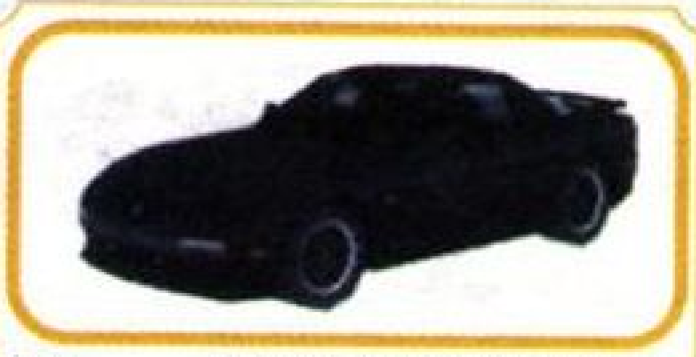
차량	Mazda RX-7 Type R
클래스	A
배기량(cc)	654×2
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6500
최대토크(kgm/rpm)	32.0/5000



차량	Mazda SAVANNA RX-7 III
클래스	A
배기량(cc)	654×2
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	215/6500
최대토크(kgm/rpm)	28.0/4000



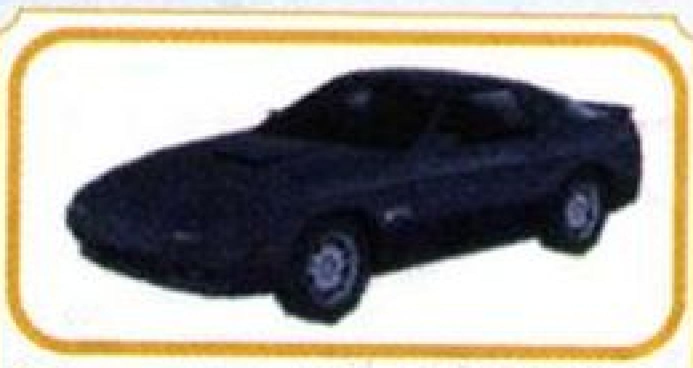
차량	Mazda SAVANNA RX-7 GT-X
클래스	A
배기량(cc)	654×2
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	205/6500
최대토크(kgm/rpm)	27.5/3500



차량	Mazda ANFINI RX-7 Type RZ
클래스	A
배기량(cc)	654×2
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	265/6500
최대토크(kgm/rpm)	30.0/5000



차량	Mazda ANFINI RX-7 Type RB BATHURST
클래스	A
배기량(cc)	654×2
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	265/6500
최대토크(kgm/rpm)	30.0/5000



차량	Mazda EUNOS COSMO TYPE SX 20B
클래스	SA
배기량(cc)	654×3
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	280/6500
최대토크(kgm/rpm)	41.0/3000

MITSUBISHI



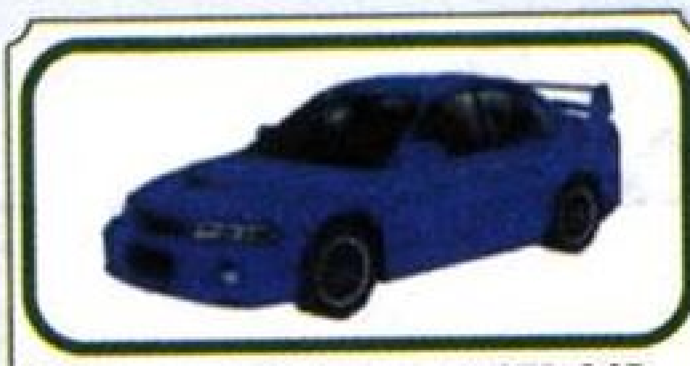
차량	Mitsubishi toppo BJ R 4WD
클래스	E
배기량(cc)	659
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	64/7000
최대토크(kgm/rpm)	10.2/3500



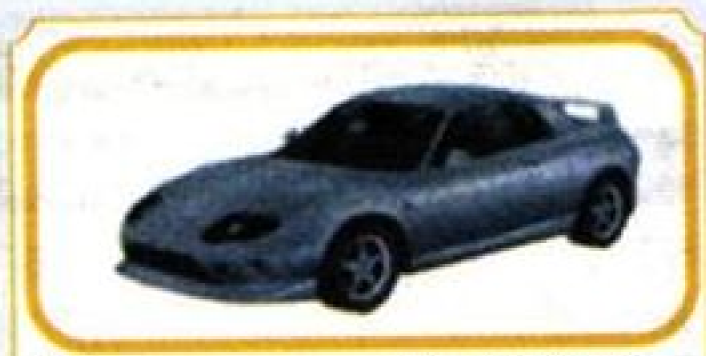
차량	Mitsubishi toppo BJ R 2WD
클래스	E
배기량(cc)	659
구동방식	FF
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	64/7000
최대토크(kgm/rpm)	10.2/3500



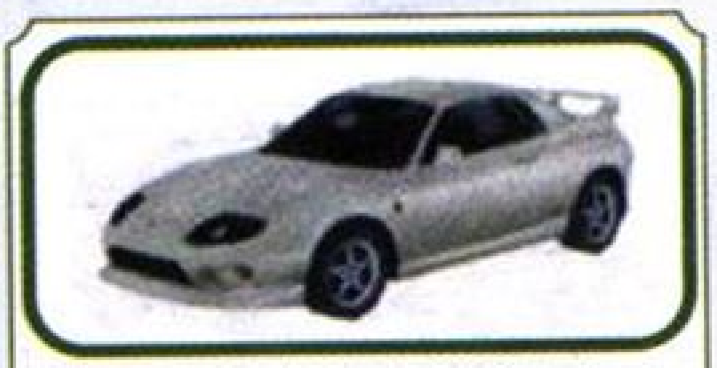
차량	Mitsubishi MIRAGE CYBORG ZR
클래스	B
배기량(cc)	1597
구동방식	FF
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	175/7500
최대토크(kgm/rpm)	17.0/7000



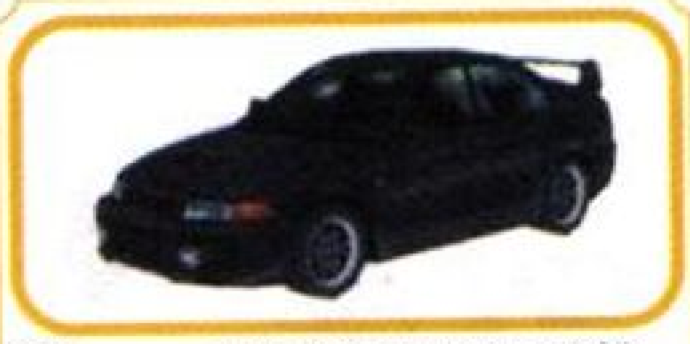
차량	Mitsubishi LANCER GSR EVOLUTION VI
클래스	A
배기량(cc)	1997
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6500
최대토크(kgm/rpm)	38.0/3000



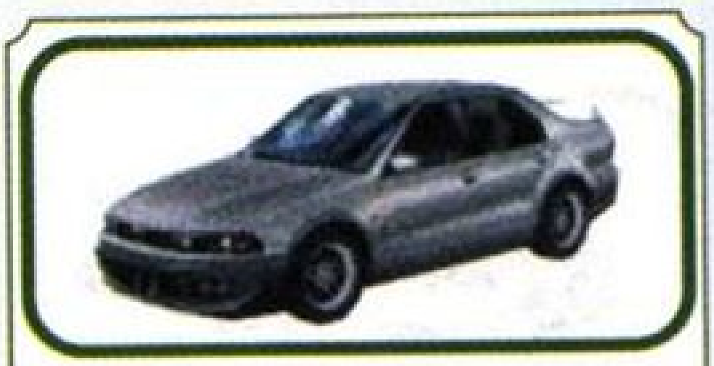
차량	Mitsubishi FTO GPX
클래스	A
배기량(cc)	1998
구동방식	FF
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	200/7500
최대토크(kgm/rpm)	20.4/6000



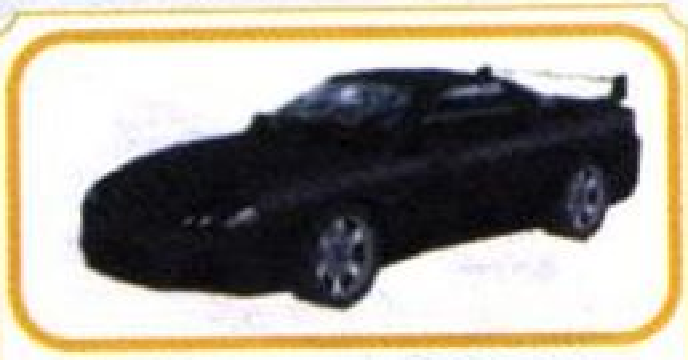
차량	Mitsubishi FTO GP Version R
클래스	A
배기량(cc)	1998
구동방식	FF
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	200/7500
최대토크(kgm/rpm)	20.4/6000



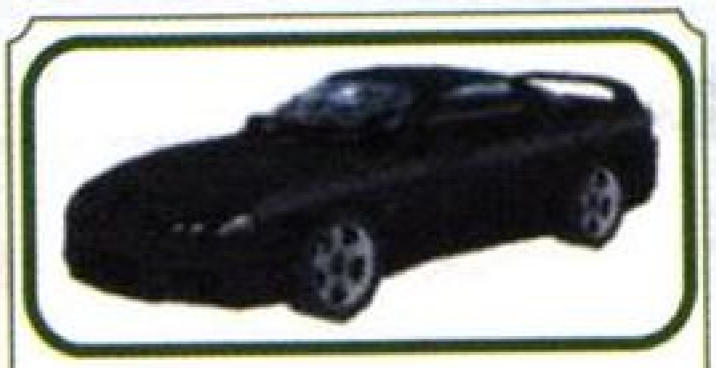
차량	Mitsubishi LANCER GSR EVOLUTION V
클래스	A
배기량(cc)	1997
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6500
최대토크(kgm/rpm)	38.0/3000



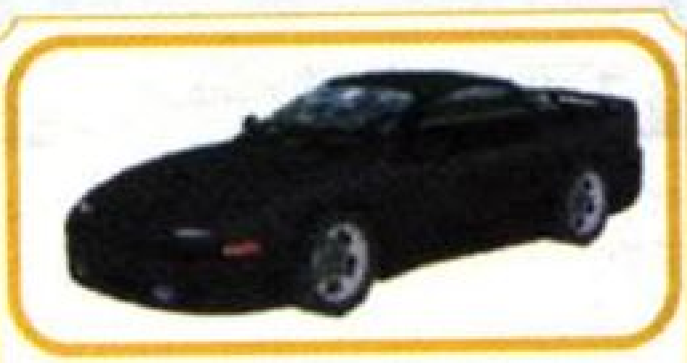
차량	Mitsubishi GALANT VR-4 type S
클래스	SA
배기량(cc)	2598
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/5500
최대토크(kgm/rpm)	37.0/4000



차량	Mitsubishi GTO TWIN TURBO
클래스	SA
배기량(cc)	2972
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6000
최대토크(kgm/rpm)	43.5/2500



차량	Mitsubishi GTO SR
클래스	SA
배기량(cc)	2972
구동방식	F4WD
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	225/6000
최대토크(kgm/rpm)	28.0/4500



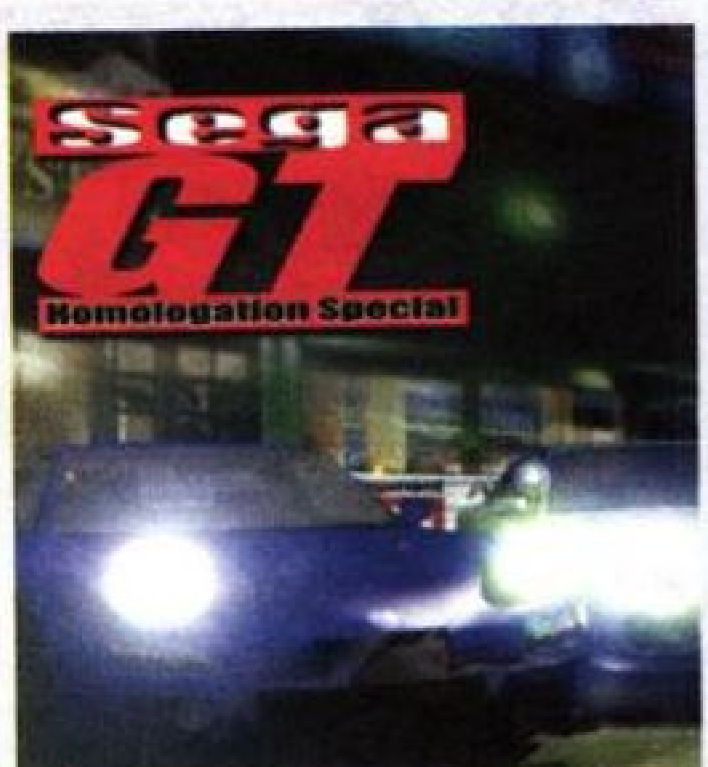
차량	Mitsubishi GTO TWIN TURBO '92
클래스	SA
배기량(cc)	2872
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6000
최대토크(kgm/rpm)	42.5/2500

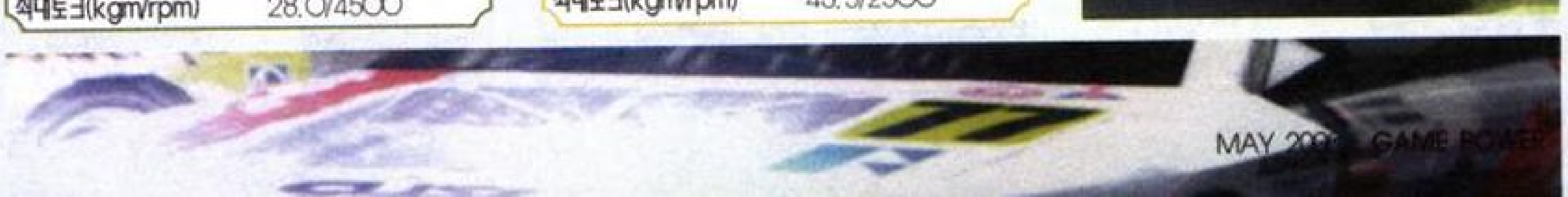


차량	Mitsubishi GTO '92
클래스	SA
배기량(cc)	2972
구동방식	F4WD
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	225/6000
최대토크(kgm/rpm)	28.0/4500



차량	Mitsubishi GTO TWIN TURBO MR
클래스	SA
배기량(cc)	2972
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6000
최대토크(kgm/rpm)	43.5/2500





WORKS CAR

SUZUKI (SUZUKI SPORT)

차량	SUZUKI SPORT ALTO WORKS RS/Z	흡기방식	TURBO
클래스	E	최대출력(ps/rpm)	105이상/7500
배기량(cc)	658	최대토크(kgm/rpm)	15.3이상/4500
구동방식	FF		



SUBARU (STI)

차량	STI PLEO RS	흡기방식	SUPER CHARGER
클래스	E	최대출력(ps/rpm)	103이상/7000
배기량(cc)	658	최대토크(kgm/rpm)	15.0이상/4000
구동방식	FF		

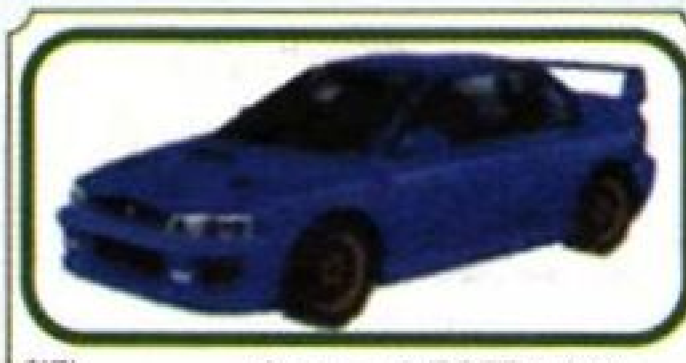




차량	Subaru STI IMPREZA 22B-STi
클래스	SA
배기량(cc)	2212
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	365이상/6000
최대토크(kgm/rpm)	53.3이상/4000



차량	Subaru Impreza WRX type R Tuned by STi
클래스	A
배기량(cc)	1994
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	305이상/6500
최대토크(kgm/rpm)	38.0이상/4000



차량	Subaru IMPREZA 22B-STi
클래스	SA
배기량(cc)	2212
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280이상/6000
최대토크(kgm/rpm)	37.0이상/3200

DAIHATSU

차량	DRS Opti AERODOWN Beex	흡기방식	TURBO
클래스	E	최대출력(ps/rpm)	104이상/7000
배기량(cc)	659	최대토크(kgm/rpm)	15.2이상/4500
구동방식	FF		





차량	DRS storia X4	흡기방식	TURBO
클래스	B	최대출력(ps/rpm)	145이상/7500
배기량(cc)	713	최대토크(kgm/rpm)	16.8이상/5000
구동방식	FF		

TOYOTA (TRD)



차량	ALTEZZA TRD RACING MODEL
클래스	A
배기량(cc)	1998
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	210이상/7600
최대토크(kgm/rpm)	22.0이상/6400



차량	CHASER Tourer V TURBO TRD SPORTS
클래스	SA
배기량(cc)	2591
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6200
최대토크(kgm/rpm)	38.4/2400



차량	Supra TRD3000GT
클래스	SA
배기량(cc)	2997
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	301이상/5600
최대토크(kgm/rpm)	46.0이상/3600



차량	BP APEX KRAFT TRUENO
클래스	A
배기량(cc)	1998
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	340이상/6200
최대토크(kgm/rpm)	49.0이상/4900

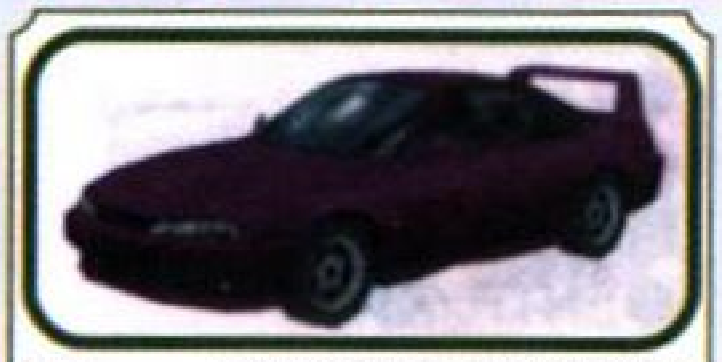


차량	MOMOCOURSE APEX MR2
클래스	A
배기량(cc)	1998
구동방식	MR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	300이상/580
최대토크(kgm/rpm)	38.0이상/4400



차량	Castrol TOM'S SUPRA
클래스	SA
배기량(cc)	1998
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	470이상/6000
최대토크(kgm/rpm)	65.0이상/4500

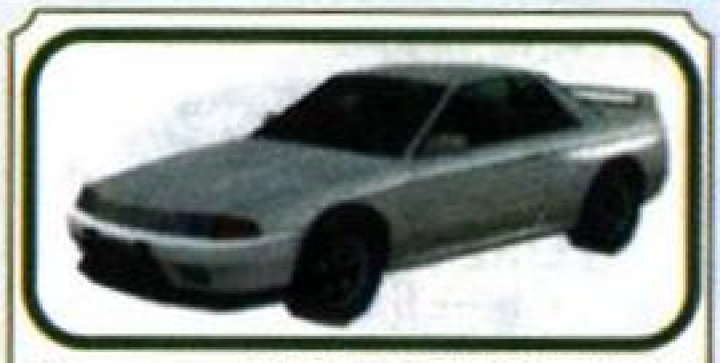
NISSAN (NISMO)



차량	NISMO PULSAR SERIE VZ-R N1 version II
클래스	B
배기량(cc)	1596
구동방식	FF
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	230이상/8000
최대토크(kgm/rpm)	21.9이상/7500



차량	SKYLINE GT-R NISMO (R-32)
클래스	SA
배기량(cc)	2568
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	280/6800
최대토크(kgm/rpm)	36.0/4400



차량	SKYLINE GT-R TUNED BY NISMO (R-34)
클래스	SA
배기량(cc)	2568
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	360이상/6500
최대토크(kgm/rpm)	45.0이상/4500

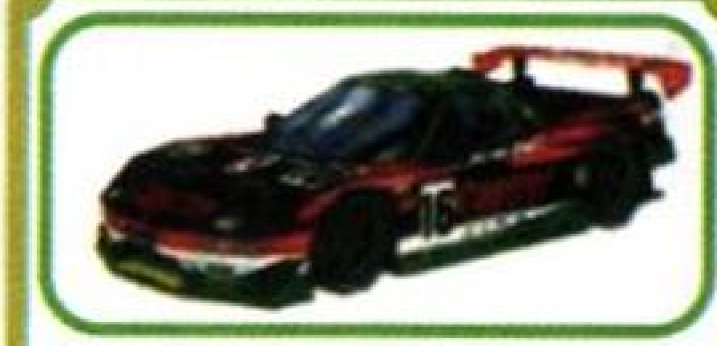


차량	XANAVI ARTA SILVIA
클래스	SA
배기량(cc)	2140
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	300이상/6000
최대토크(kgm/rpm)	55.0이상/4500

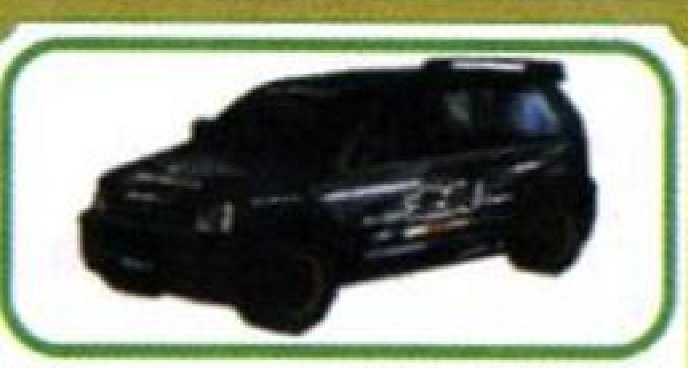


차량	PENNZOIL NISMO GT-R
클래스	SA
배기량(cc)	2708
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	500이상/6000
최대토크(kgm/rpm)	72.0이상/4400

HONDA (MUGEN)



차량	Castrol MUGEN NSX
클래스	SA
배기량(cc)	3500
구동방식	MR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	475이상/8500
최대토크(kgm/rpm)	40.0이상/6000



차량	MUGEN Z TURBO
클래스	E
배기량(cc)	656
구동방식	M4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	103이상/7000
최대토크(kgm/rpm)	15.1이상/4000

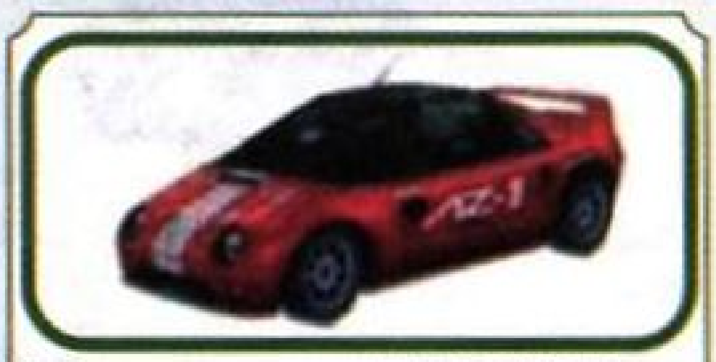


차량	MUGEN CIVIC TYPE R
클래스	B
배기량(cc)	1595
구동방식	FF
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	224이상/8500
최대토크(kgm/rpm)	20.9이상/7500

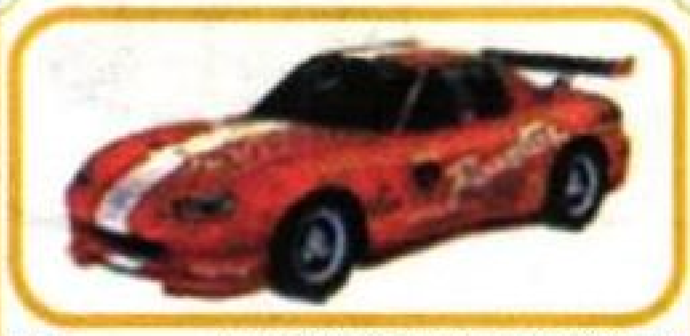


차량	MUGEN INTEGRA TYPE R
클래스	A
배기량(cc)	1797
구동방식	FF
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	245이상/8500
최대토크(kgm/rpm)	22.3이상/7500

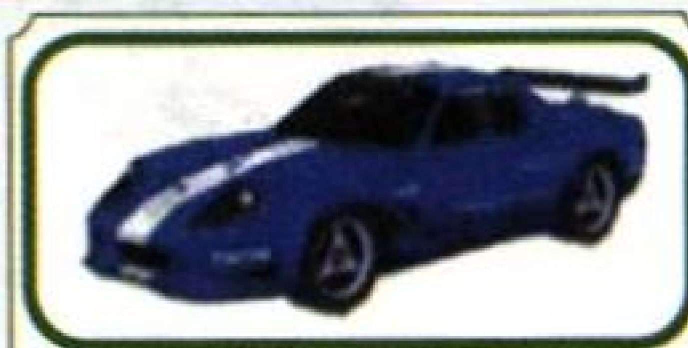
MAZDA (MAZDA SPEED)



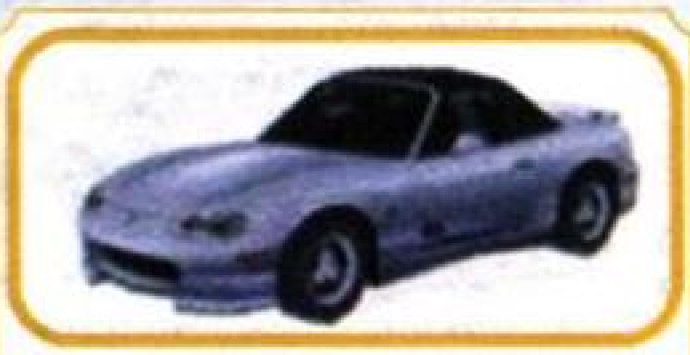
차량	MAZDASPEED AZ-1
클래스	E
배기량(cc)	657
구동방식	MR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	102이상/7000
최대토크(kgm/rpm)	15.3이상/4500



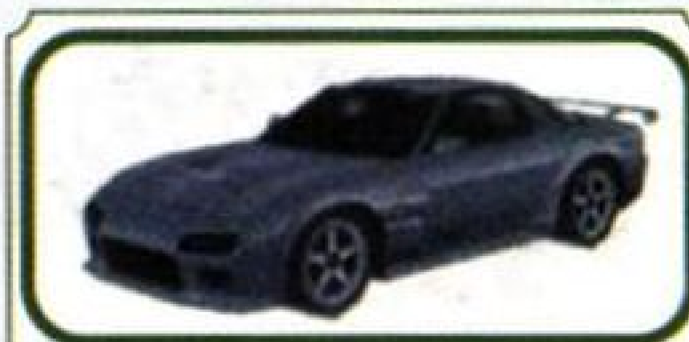
차량	MAZDASPEED ROADSTER SPECIAL PACKAGE
클래스	B
배기량(cc)	1597
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	200이상/8000
최대토크(kgm/rpm)	19.5이상/6500



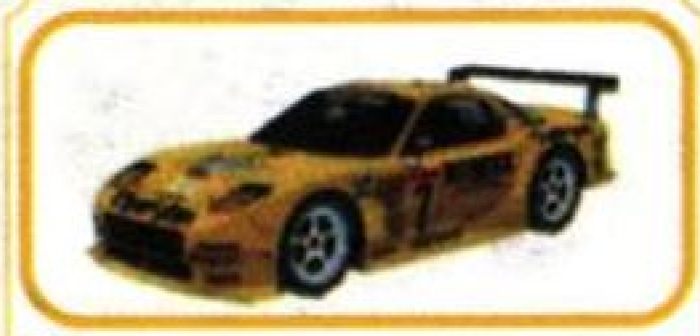
차량	MAZDASPEED ROADSTER C-spec
클래스	A
배기량(cc)	1995
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	200이상/7400
최대토크(kgm/rpm)	20.5이상/5000



차량	Mazdaspeed ROADSTER A-spec
클래스	A
배기량(cc)	1839
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	153이상/6500
최대토크(kgm/rpm)	17.4이상/5000



차량	Mazdaspeed RX-7 A-spec Type-15th
클래스	A
배기량(cc)	654×2
구동방식	FR
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	308이상/6500
최대토크(kgm/rpm)	35.2이상/5000

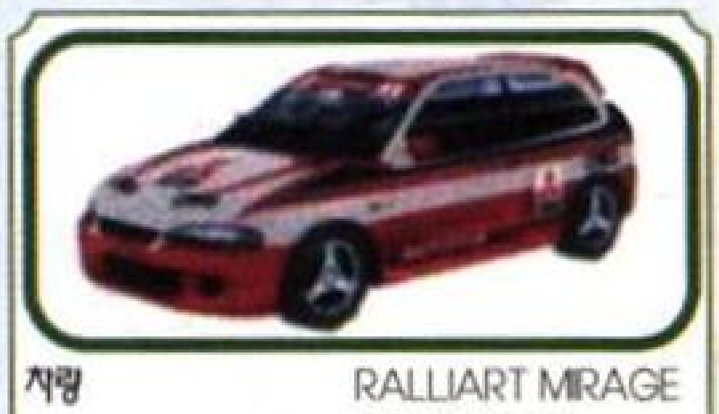


차량	RE Amemiya Matsumoto-Kiyoshi RX7
클래스	SA
배기량(cc)	654×3
구동방식	FR
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	325이상/6500
최대토크(kgm/rpm)	41.1이상/5000

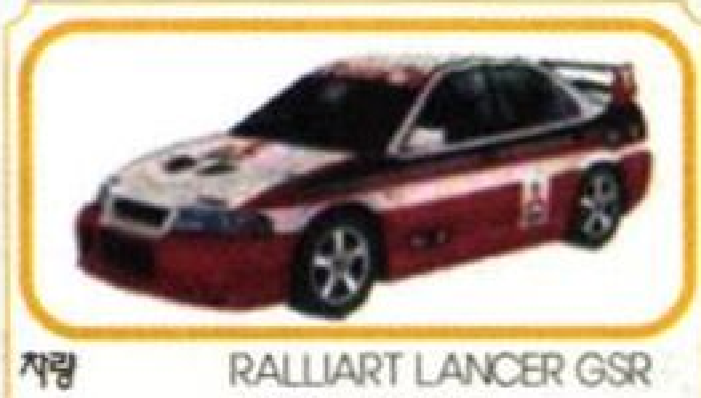
MITSUBISHI (RALLIART)

차량	RALLIART Toppo BJ R	흡기방식	TURBO
클래스	E	최대출력(ps/rpm)	105이상/7500
배기량(cc)	65	최대토크(kgm/rpm)	15.0이상/4500
구동방식	FF		

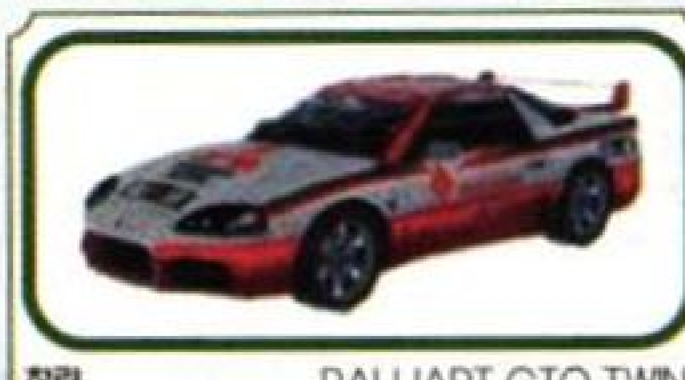




차량	RALLIART MIRAGE CYBORG ZR
클래스	B
배기량(cc)	1597
구동방식	FF
흡기방식	NA
최대출력(ps/rpm)	215이상/8000
최대토크(kgm/rpm)	20.5이상/7000



차량	RALLIART LANCER GSR EVOLUTION VI
클래스	A
배기량(cc)	1997
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	400이상/7000
최대토크(kgm/rpm)	51.0이상/4000



차량	RALLIART GTO TWIN TURBO
클래스	SA
배기량(cc)	2972
구동방식	F4WD
흡기방식	TURBO
최대출력(ps/rpm)	510이상/6500
최대토크(kgm/rpm)	69.0이상/4200



DRAG RACING

차의 가속력을 겨루는 경주로 출발점에서 400m에 이르기까지 얼마나 빨리 도달하는 가로 승부를 가르는 전형적인 미국의 스피드 레이스입니다.「세가 GT」에서도 0-400m 토너먼트라고 이벤트 레이스에 등장합니다. 일본에서는 약칭으로 「제로욘」이라고 부르는 경주입니다.

드래그 레이스를 주관하는 단체는 NHRA(National Hot Rod Association)라는 곳입니다.

속도광을 중심으로 비공식적으로 행해지던 경기가 오늘날의 경기로 공식화 된 것은 1948년으로 로스엔젤리스의 월간지 기자였던 월리 파커에 의해서 이루어졌습니다.

드래그 레이스에 출전하는 차는 모양과 엔진의 제한이 없습니다. 보통 승용차의 넓은 리어 타이어를 끼운 간단한 차로부터 1천 마력의 엔진을 2개나 얹은 차까지 다양한 차들이 참가합니다.

경기의 카테고리 또한 아주 다양해 500종목 이상의 카테고리가 있습니다. 그 중 대표적인 것이 Top Fuel, Funny Car, Pro Stock 등이 있습니다. 이 중 가장 빠른 종목이 Top Fuel로 긴 차체에 150마력 정도의 출력을 내고 차 무게는 대략 600kg정도이며 400m를 6초에 달리는데 그 때의 속도는 시속 400km에 달합니다.

이들 경주차는 골인 뒤 낙하산을 펴서 감속합니다. 드래그 레이스에서 가장 중요한 것은 스타트, 드래그 레이스 경주차들은 스타트 라인에서 시동을 건 채 엔진 회전을 레드 존 바로 밑까지 올린 채 대기하다 스타트 신호가 들어오면 그대로 하얀 연기와 굉음을 내며 뛰쳐나갑니다. 경기를 한 번 치른 다음 엔진 오버 홀을 해야 될 정도로 가혹한 경기입니다. 전형적인 미국의 속도 경주이지만 최근에는 일본에서도 큰 인기를 모으고 있습니다.


▲괴이한 모습

이미테이션 카

누가 현실에서 오리지널과 유사한 이미테이션 카를 만들어 보겠습니까. 세가 GT에서는 실존하는 어떤 양산차라도 유사하게 만들어 타는 것이 가능합니다. 물론, 원하는 보디가 없을 경우에는 비슷하게 끼워 넣고 운전자 시점으로 게임을 해야합니다. 리플레이는 물론 보면 안됩니다(농담입니다). 사실 수치를 하나씩 적어가며 만드는 것은 아니기 때문에 아래에 공개하는 스펙과 동일하게 만드는 것은 쉬운 일이 아닙니다. 하지만, 자신이 아끼는 차량이 아래에 있다면, 여러 번의 시행착오를 거치고 테스트를 해보면 상당히 유사한 스펙을 만들 수 있습니다. 각 차종의 스펙은 제조사로부터 공개된 것이며, 컨셉트 카는 시판되지 않은 연구, 실험, 선전, 경기용 차량이므로 참고하시기 바랍니다.

HYUNDAI

Grandeur-XG 3.0 V6



제원
- 전 장(mm): 4,865
- 전 폭(mm): 1,825
- 전 고(mm): 1,420

윤거
- 전(mm): 1,540
- 후(mm): 1,530

- 엔진형식: V6 DOHC
- 배기량(cc): 2,972
- 최고출력(ps/rpm): 196/6000
- 최대토크(kg.m/rpm): 27.2/4000
- 최고속도 (km/h): 220
- 가속성능(0 → 200m): 10.6
- 제동거리(m)(초속도 50 Km/h): 12.3

브레이크
- 전륜: 벤틸레이티드 디스크
- 후륜: 디스크

현가장치
- 전륜: 더블 위시본
- 후륜: 멀티링크
- 최소회전반경(m): 5.3

ATOZ EUROPA



■ 제원
- 전 장(mm): 3,495
- 전 폭(mm): 1,495
- 전 고(mm): 1,615

■ 윤거
- 전(mm): 1,315
- 후(mm): 1,300
- 축간 거리(mm): 2,380
- 차량중량(kg): 845

- 배기량(cc): 798
- 최고출력(ps/rpm): 54.0/6000
- 최대토크(kg.m/rpm): 7.4/4000
- 최고속도 (km/h): 145

AVANTE 1.8



제원
- 전 장(mm): 4,450
- 전 폭(mm): 1,735
- 전 고(mm): 1,395

윤 거
- 전 (mm): 1,465
- 후 (mm): 1,450
- 축간거리 (mm): 2,550

- 배기량(cc): 1,795
- 최대출력(ps/rpm): 133/6,000
- 최대토크(kg.m/rpm): 17.1/5,000
- 최고속도(km/h): 197(MT: 194)
- 연비(km/ℓ): 13.9
- 자동변속기: 12.1

현가장치
- 전륜: 맥퍼슨 스트러트
- 후륜: 듀얼링크

EF-SONATA 2.5

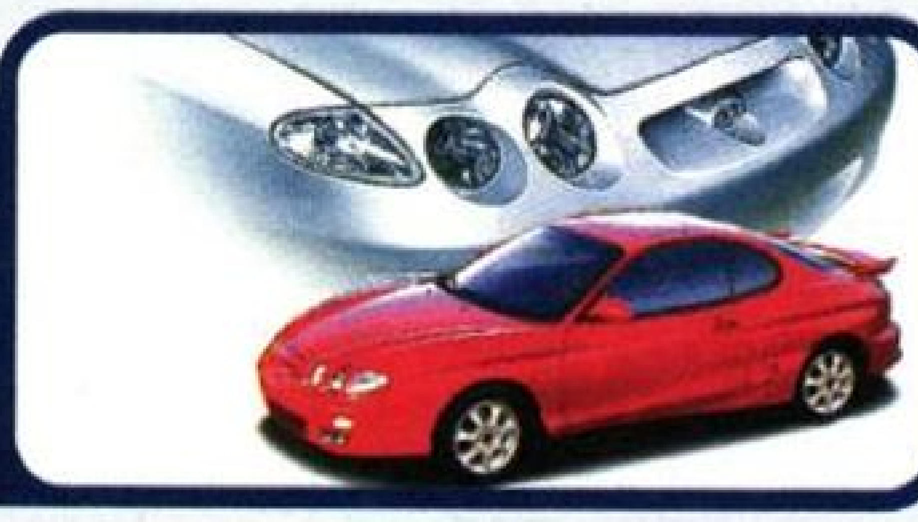




제원
- 전장(mm): 4,710
- 전폭(mm): 1,815
- 전고(mm): 1,410
- 실내장(mm): 1,970
- 실내폭(mm): 1,480
- 실내고(mm): 1,165
- 축거(mm): 2,700

윤거
- 앞(mm): 1,540
- 뒤(mm): 1,520
- 차량중량(kg): 1,440
- 배기량(cc) 2,493
- 최고출력(ps/rpm): 175/6000
- 최고속도(km/h): 208
- 최대토크(kg.m/rpm): 23.4/4000

TIBURON 2.0 TYPE-R



■제원
- 전장 (mm): 4,345
- 전폭 (mm): 1,790
- 전고 (mm): 1,315
- 축거 (mm) 2,475

■윤거
- 전 (mm) 1,465
- 후 (mm) 1,450
- 엔진 형식: I4 DOHC
- 배기량 (CC): 1,975
- 최대출력 (ps/rpm): 153/6000
- 최대토크(kg · m/rpm): 19.5/4800

DYNASTY V6 3000



제원
- 전장(mm): 4,980
- 전폭(mm): 1,810
- 전고(mm): 1,445
- 축거(mm): 2,745

윤거
- 전(mm): 1,545
- 후(mm): 1,550
- 최저지상고(mm): 160
- 공차 중량(kg): 1,713
- 엔진 형식: V6 3000 DOHC
- 배기량(cc): 2,972
- 최고출력(ps/rpm): 194/6000
- 최대토크(kg · m/rpm): 25.8/4500
- 구동방식: FF
- 성능: 최고속도(km/h): 195
- 가속능력(0→200m): 11.7
- 변속기: 4단 자동변속기
- 조향장치: 전자식 파워스티어링

제동장치
- 전: 벤틸레이티드 디스크
- 후: 벤틸레이티드 디스크

현가장치
- 전: 맥퍼슨 스트러트
- 후: 멀티링크
- 타이어: 215/65 R15

TRAJET 2.7 V6 DOHC



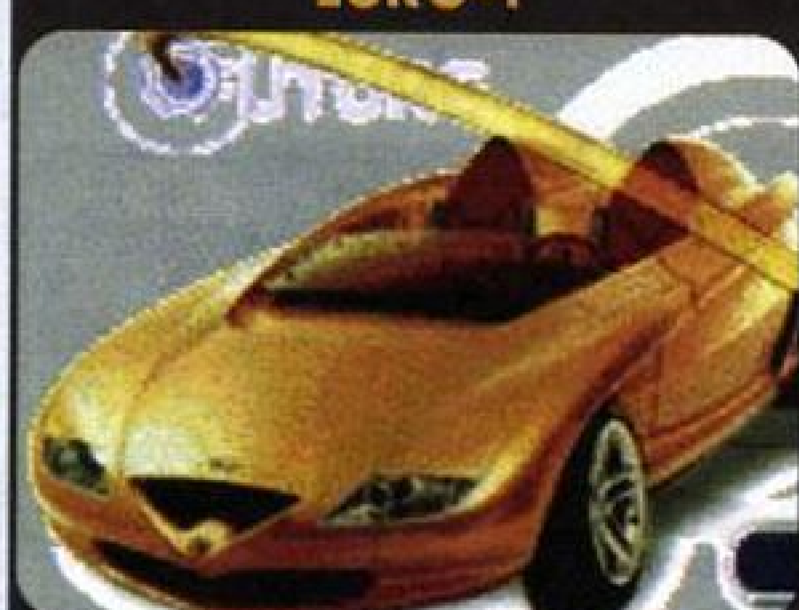
■제원
- 전 장(mm): 4,695
- 전 폭(mm): 1,840
- 전 고(mm): 1,710
- 축 거(mm): 2,830

■윤거
- 전(mm): 1,565
- 후(mm): 1,565
- 최저지상고(mm): 158
- 배기량(cc): 2,656
- 최고출력(ps/rpm): 185/6,000
- 최대토크(kg.m/rpm): 25.8/4,000
- 최고속도 (km/h): 193

■브레이크
- 전륜: 디스크
- 후륜: 드럼

■현가장치
- 전륜: 맥퍼슨 스트러트
- 후륜: 세미트레일링 암

EURO-1



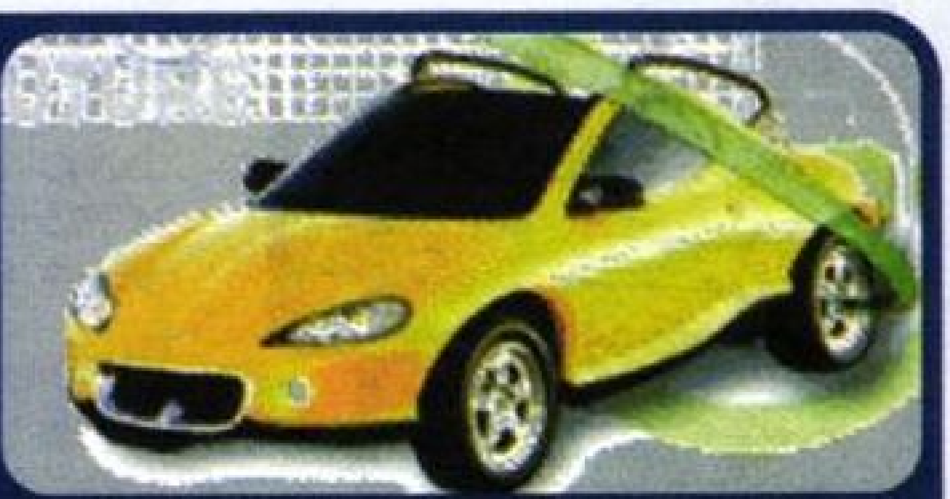
제원
- 전장: 3725mm
- 전고: 1150mm
- 전폭: 1760mm
- 축거: 2500mm
- 윤거(前): 1496mm
- 윤거(後): 1506mm
- 중량: 850kg
- 연료탱크: 30리터
- 승차인원: 2명
- 최소회전반경: 138mm
- 엔진: 4실린더, 2리터(2,000cc) DOHC 베타엔진 (터보 인터쿨러)
- 마력: 380마력 (6500rpm)
- 트랜스미션: 6단 세미 오토
- 최대토크: 49.7kg (5000rpm)
- 연료시스템: 전자연료분사식(EFI: Electronic Fuel Injection)
- 타이어: 미쉐린 215/50/17 (특수 주문 디자인)
- 휠: 모모(Momo) 17인치, 18 1/2 인치 광폭 타이어

96년부터 약 3년간 6억의 개발비를 투자하여 현대자동차 유럽디자인센터인 "프랑크푸르트 연구소"에서 개발된 EURO 1은, 무개형(뚜껑없는) 2좌석(2 Seater Roadstarer)의 6단 변속 정통 스포츠카입니다.

유럽시장을 타겟으로 개발된 EURO 1은, 몸체중간에 엔진을 얹었으며(Mid-engine), 후륜구동(뒷바퀴굴림: rear-wheel drive)방식으로, 2.0베타 (Beta) 엔진을 장착하고 있습니다.

전체적으로 엣지 스타일로 스포티하면서 날렵한 인상의 EURO 1은 특히 중앙에 자리잡은 머플러 디자인이 삼각형의 뒷모습과 어울려 강한 이미지를 연출합니다. EURO 1의 크기는 전장×전폭×전고가 3,725×1,150×1,760mm이고 휠베이스는 2,500mm, 카본 파이버와 에폭시 소재로 만든 허니컴 샌드위치 구조로 플랫폼을 만들어 메인 섀시 중량이 50kg밖에 되지 않고 총 중량도 850kg입니다. 플랫폼은 가볍지만 강성 면에서는 훨씬 뛰어납니다. 또한 「유로1」의 6단 세미 오토 트랜스미션은 보통 기어 레버가 따로 있는 것과는 달리 스티어링 휠 림에 달린 트위스트 림을 통해 돌리기만 하면 변속이 가능합니다. 각종 계기판류는 통상적인 자동차와는 달리 운전석 도어 트림에 달려 있습니다. 엔진은 터보 인터쿨러가 달린 2리터 DOHC 베타 엔진을 얹어 3백80마력의 성능을 냅니다.

HCD-3



■ 제원
- 축거 (Wheelbase) 2500/98.4
- 윤거 (Wheel Track) 1580/62.2(앞/뒤)
- 전장 (Overall Length) 4122/162.3
- 전고 (Overall Height) 1423/56.0
- 전폭 (Overall Width) 1876/73.9
- 승차인원 4인

2000cc 16 Valve DOHC 터보 엔진을 탑재, 240마력의 강력한 힘을 지녔으며, 도로상황에 따라 스위치 조작을 통해 서스펜션의 높이를 조절, 쿠션의 강도를 조정할 수 있는 최신 서스펜션(Adjustable ride suspension system)을 채택하여 포장도로와 산악등 지형이 험한 도로에서도 안락한 운전이 가능합니다. HCD-III는 현대자동차의 미국내 디자인 연구소(Hyundai California Design)가 1년간의 연구개발 끝에 독자설계, 디자인을 거쳐 개발에 성공하였습니다.

기존 자동차 설계 개념을 완전히 벗어나 대담한 스타일로 디자인된 HCD-III는 4인승으로 운전자와 앞좌석 승객 모두 보호하는 듀얼 에어백, ABS 브레이크 시스템 등 첨단 안전장치가 대폭 적용되었습니다.

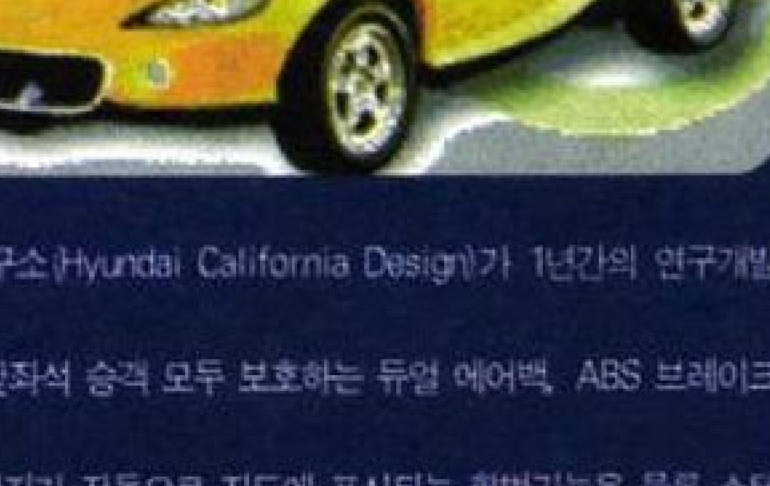
HCD-III의 계기판 중앙에는 컴퓨터에 의해 제어되는 네비택(Navitac)을 장착, 스위치만 누르면 목적지가 자동으로 지도에 표시되는 항법기능은 물론 스테레오, CD Player, 히터, 에어컨등을 조절합니다.

DEAWOO

TICO '98

제원
- 전장(mm): 3,340
- 전폭(mm): 1,400
- 전고(mm): 1,395
- 축거(mm): 2,335
- 윤거 전(mm): 1,220
- 윤거 후(mm): 1,200
- 최저지상고(mm): 160
- 승차인원(명): 5
- 공차중량(Kg): 620
- 최소회전반경(m): 4.4
- 배기량(cc): 796
- 최대출력(PS/RPM): 41/5,500
- 최대토르크: 6.0/2,500
- 연료탱크용량(ℓ): 30
- 변속기: 5단
- 타이어: 135 타이어
- 최고속도(Km/h): 143
- 등판능력(TANθ): 0.382 0.382
- 제동거리(m): 12.5 12.5

LANOS ROMEO 1.6 DOHC



■ 제원
- 전장 (mm): 4,075
- 전폭 (mm): 1,680
- 전고 (mm): 1,430

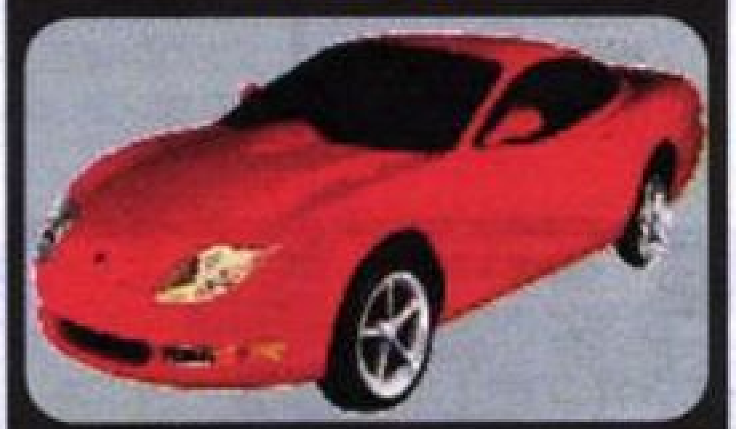
■ 윤거
- 전(mm): 1,405
- 후(mm): 1,425

- 축거 (mm): 2,520
- 엔진타입: E-TEC DOHC
- 배기량 (cc): 1498
- 최고출력 (ps/rpm): 113/5,600
- 최대토르크 (kg · m/rpm): 16.3/3,400
- 최고속도(M/T) (km/h): 185

■ 브레이크타입
- 전: 벤트디스크
- 후: 드럼

- 최소회전반경 (m) :4.9
- 최저지상고 (mm): 160
- 연료탱크 용량 (ℓ): 48

W-COUPE



제원
- 전장(mm): 4,815
- 전폭(mm): 1,820
- 전고(mm): 1,316
- 축간거리(mm): 2,715
- 윤거(전/후)(mm): 1,511 / 1,541
- 차량중량(kg): 1,285
- 엔진 형식: L - DOHC 터보차저 INTERCOOLER
- 배기량(cc): 2,299
- 최대출력(ps/rpm): 220 / 6,000
- 최대토크(kg.m/rpm): 32.5 / 2,600
- 최고속도: 270 km/h
- 0 to 100: 6.7초

브레이크
- 전: 벤틸레이티드 디스크
- 후: 디스크

서스펜스
- 전: DAMPER STRUT
- 후: SUBFRAME MODULE MULTILINK
- 타이어 (전/후): 225 452R17 / 225 402R

최고급 승용차 체어맨 출시를 앞두고 축적된 승용차 개발능력과 선진기술을 선보이기 위해 독자 개발한 전형적인 4인승의 스포츠 쿠페(컨셉트카)로 체어맨의 샤시와 부품, 각종 최첨단의 High Technology를 사전 시험적용 제작했습니다. W 쿠페는 국내 승용차중 최소의 공기저항계수(cd 0.25)를 보유하고 있으며, 에어로 다이나믹하고 날렵한 이미지를 연상사키는 혁신적 디자인으로 향후 미래형 승용차가 나아가야할 방향을 제시하였습니다.

특히 '정적인 운동감과 동적인 고요함을 통한 한국적 이미지 창조'라는 목표아래 BEST, AESTHETIC, SIMPLICITY, FUNCTIONAL, ARCHITECTURAL, 그리고 AERODYNAMIC을 추구한 첨단 DESIGN을 채택하였습니다. 또한, 강렬하면서도 한국적인 인상이 배어나는 HIGH INTENSITY 헤드라이트와 간결하고 기능적인 원형 TAIL LAMP가 완벽한 조화를 이루고 있습니다. W 쿠페는 BENZ사만의 기술특허인 독특한 SINGLE ARM TYPE의 WINDSHIELD WIPER는 악천후 속에서도 안전운행을 위한 뛰어난 성능을 발휘할 수 있으며, 독특한 LINE의 인테리어 TRIM PANEL은 안전함과 고급스러움, 그리고 안락함을 강조했습니다. W 쿠페의 엔진은 2,300cc, 230마력의 강력한 터보차저 인터쿨러 엔진으로서, 뛰어난 가속성능과 270Km/h에 이르는 최고속도를 보유했습니다.

이밖에도 국내 최초로 계기판 내용을 거울과 렌즈를 통해 자동차 앞유리창에 비춰주는 헤드업 디스플에이(Head-up Display)를 채택한 것을 비롯 초음파 사이드 미러, 차간거리 자동유지 안전시스템, 네비게이션시스템, 후측방 경보시스템 등 각종 최첨단 기술을 적용하였습니다.

SOLO Ⅲ





제원
- 엔진형식: I-6 DOHC
- 배기량(cc): 3,199 z
- 실린더 수: 6
- 최고출력(HP/rpm): 220/5,500
- 최대토크(kg.m/rpm): 31.6/3,750
- 압축비: 10.0:1
- 굴림방식: FR
- 기어: 자동5단 T/M
- 전장(mm): 4,334
- 전폭(mm): 1,790
- 전고(mm): 1,180
- 차량중량(kg): 1,340
- 차량총중량(kg): 1,560
- 최고속도(km/h): 254
- 최대탑승인원수: 4
- 연료탱크용량(L): 55

SOLO Ⅲ는 에어로 다이내믹 스타일과 차량중량의 경량화를 통한 기동성과 경제성의 완벽한 조화를 보여주며 차체 일체식의 에어 스포일러, 에어 쿨러가 차체의 고급스러움을 더해줍니다. 최고출력 205HP/6,000rpm의 강력한 DOHC 터보엔진을 탑재했으며 배기량 3,199cc, 순간 가속능력 5.7초(0→100km), 최고속도 254km/h의 탁월한 주행성을 보여줍니다.

SOLO Ⅲ는 편자형 디자인의 EMS채용, FRP바디, 알루미늄 허니컴브, 강화유리 채용, 깨지지 않고 얼지 않는 특수 윈드 스크린 채용, 후방시야를 방해하지 않는 리어 윙 디자인으로 운전자의 조정이 용이토록 하는 등 안전성에 있어 탁월합니다.

SOLO LEMAN



■제원
- 전장(mm): 4,400
- 전폭(mm): 2,000
- 전고(mm): 1,030
- 축간거리(mm): 2,715
- 윤거(전/후)(mm): 1,660 / 1,650
- 차량중량(kg): 712
- 엔진 형식: IL-4DOHC 16밸브 싱글터보
- 배기량(cc): 1,977
- 최대출력(ps/rpm): 380 / 6,500
- 최대토크(kg.m/rpm): 45 / 5,500
- 최고속도(km/h): 330
- 굴림방식: FR (후륜구동)
- TRANSMISSION 형식: 수동 5단
- 샤시: WR 96
- 서스펜스: 독립현가식(더블위시본)
- 휠: 마그네슘
- 탑승인원: 1

솔로 르망은 승용차용 2,000cc급 중형엔진을 독자개발하기 위한 선행 연구과정에서 엔진 내구성 테스트 및 세계 최고의 내구레이스 경기인 '르망 24시'에 출전할 목적으로 개발한 1인승의 레이싱카(Racing Car)입니다.

'솔로르망'에 탑재된 엔진은 현재 벤츠사와 기술 제휴로 생산중인 'M111 가솔린엔진'을 기본 베이스로 2년여의 연구개발 노력 끝에 독자개발에 성공한 16V DOHC 싱글터보 엔진으로, 배기량 1,977cc/ 최대출력 400마력/최고속도 330km/h에 이르는 폭발적인 주행성능을 보유하였습니다.

솔로르망은 레이싱카 샤시 제작부문에서 세계적인 명성을 보유하고 있는 프랑스 WELTER RACING사와 공동 개발한 알루미늄 모노코크 재질의 초경량, 고강성 샤시를 채용하였습니다.

또한 솔로르망은 독립현가방식의 서스펜션과 엔진이 차량 뒤쪽에 위치한 뒷바퀴굴림방식을 적용, 착지감과 승차감이 뛰어나며 특히 코너링시 주행성과 안정성이 탁월합니다.

KIA

ELAN



제원
- 전 장(mm): 3,880
- 전 폭(mm): 1,730
- 전 고(mm): 1,270
- 축 거(mm): 2,250

윤 거
- 전(mm): 1,485
- 후(mm): 1,485
- 최저 지상고(mm): 130
- 공차중량(kg): 1,070
- 배기량(cc): 1,793
- 연 비(km/l): 11.8
- 최고출력(ps/rpm): 151/6,250
- 최대토크(kg.m/rpm): 19.0/4,500
- 최고속도(km/h): 220
- 가속능력(sec): 7.4
- TIRE: 205/55 R15
- 등판능력(tanθ): 0.874
- 회전반경(m): 5.3
- 제동거리(m): 10.8

브레이크
- 전: V. DISC
- 후: DISC

현가 장치
- 전: Interactive D/Wishbone
- 후: D/Wishbone

PRIDE 5DOOR WAGON YOUNG GLSi



■제원
- 전 장(mm): 3,515
- 전 폭(mm): 1,605
- 전 고(mm): 1,460

■윤거
- 전(mm): 1,405
- 후(mm): 1,385
- 축간 거리(mm): 2,345
- 공차중량(kg): 820
- 최저지상고(mm): 160
- 엔진형식: EGI
- 배기량(cc): 1,323
- 최고출력(ps/rpm): 73/5,500
- 최대토르크 (kg.m/rpm): 13.5/3,000
- 연료탱크용량(l): 37
- 타이어: 165/70SR12
- 등판능력(tanθ): 0.491
- 최소회전반경(m): 4.55

SHUMA 1.8DOHC



제원
- 전 장(mm): 4,475
- 전 폭(mm): 1,700
- 전 고(mm): 1,410

윤거
- 전(mm): 1,465
- 후(mm): 1,455
- 축간 거리(mm) 2,560
- 공차중량(kg): 1,065
- 배기량(cc): 1,793
- 최고출력(ps/rpm): 130/6,000
- 최대토크(kg.m/rpm): 17.0/4,000
- 최대속도(M/T5단)(km/h): 198
- 최소회전반경(m): 4.9

BODY COLLECTION

자신이 원하는 차량의 보디를 한눈에 알아볼 수 있도록, 보디의 외형 사진들을 모아보았습니다. 가장 특징적인 각도의 사진 한 장씩만 넣었습니다. 자신이 원하는 모양을 찾아봅시다.






























LENGTH 4400mm
WIDTH 1760mm
HEIGHT 1380mm
WHEELBASE 2600mm
TREAD F/R 1530mm/1530mm
WEIGHT 1170kg
BALANCE 710kg/460kg
COST 2.840.000


LENGTH 4330mm
WIDTH 2000mm
HEIGHT 1127mm
WHEELBASE 2420mm
TREAD F/R 1560mm/1560mm
WEIGHT 1082kg
BALANCE 515kg/567kg
COST 2.950.000

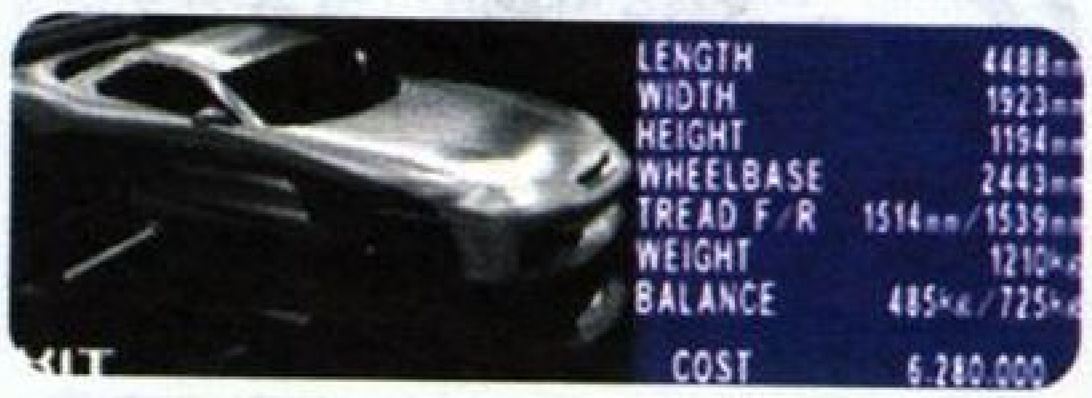

LENGTH 4323mm
WIDTH 1758mm
HEIGHT 1373mm
WHEELBASE 2569mm
TREAD F/R 1433mm/1433mm
WEIGHT 928kg
BALANCE 418kg/510kg
COST 3.060.000


LENGTH 4470mm
WIDTH 1980mm
HEIGHT 1160mm
WHEELBASE 2600mm
TREAD F/R 1710mm/1640mm
WEIGHT 782kg
BALANCE 373kg/409kg
COST 20.480.000


LENGTH 4025mm
WIDTH 1740mm
HEIGHT 1276mm
WHEELBASE 2446mm
TREAD F/R 1413mm/1494mm
WEIGHT 1105kg
BALANCE 490kg/615kg
COST 4.730.000


LENGTH 4745mm
WIDTH 1944mm
HEIGHT 1320mm
WHEELBASE 2610mm
TREAD F/R 1580mm/1580mm
WEIGHT 1590kg
BALANCE 725kg/865kg
COST 4.860.000


LENGTH 4245mm
WIDTH 1795mm
HEIGHT 1285mm
WHEELBASE 2272mm
TREAD F/R 1411mm/1504mm
WEIGHT 1140kg
BALANCE 525kg/615kg
COST 6.110.000


LENGTH 4488mm
WIDTH 1923mm
HEIGHT 1194mm
WHEELBASE 2443mm
TREAD F/R 1514mm/1539mm
WEIGHT 1210kg
BALANCE 485kg/725kg
COST 6.280.000


LENGTH 4100mm
WIDTH 1824mm
HEIGHT 1140mm
WHEELBASE 2600mm
TREAD F/R 1500mm/1550mm
WEIGHT 1205kg
BALANCE 483kg/722kg
COST 6.880.000


LENGTH 4505mm
WIDTH 1927mm
HEIGHT 1244mm
WHEELBASE 2500mm
TREAD F/R 1632mm/1586mm
WEIGHT 1370kg
BALANCE 585kg/785kg
COST 6.980.000


LENGTH 4500mm
WIDTH 2040mm
HEIGHT 1090mm
WHEELBASE 2650mm
TREAD F/R 1560mm/1660mm
WEIGHT 1240kg
BALANCE 430kg/810kg
COST 7.480.000


LENGTH 4987
WIDTH 1930
HEIGHT 1251
WHEELBASE 3000
TREAD F/R 1580mm/1580
WEIGHT 1854
BALANCE 1054kg/800
COST 7.980.000


LENGTH 4700mm
WIDTH 1811mm
HEIGHT 1178mm
WHEELBASE 2493mm
TREAD F/R 1518mm/1574mm
WEIGHT 1126kg
BALANCE 495kg/631kg
COST 13.480.000


LENGTH 4720mm
WIDTH 2000mm
HEIGHT 1090mm
WHEELBASE 2720mm
TREAD F/R 1710mm/1640mm
WEIGHT 650kg
BALANCE 330kg/330kg
COST 40.480.000


LENGTH 4372mm
WIDTH 1800mm
HEIGHT 1186mm
WHEELBASE 2500mm
TREAD F/R 1526mm/1526mm
WEIGHT 980kg
BALANCE 447kg/533kg
COST 45.480.000


LENGTH 4480mm
WIDTH 1986mm
HEIGHT 1086mm
WHEELBASE 2580mm
TREAD F/R 1602mm/1602mm
WEIGHT 1060kg
BALANCE 405kg/655kg
COST 30.480.000

차종별 특성과 테크닉

● FF - 높은 조작성능을 추구하는 레이아웃

차체 앞쪽 즉, 프론트에 엔진을 탑재하고 프론트 타이어로 구동하는 형식. 샤프트를 사용하지 않아, 실내 공간 확보가 용이하기 때문에 현재 많은 승용차들이 이 형식을 채용하고 있습니다. 엔진과 미션이 가까이에 있기 때문에 동력의 전달 효율이 뛰어나고, 조작과 가속을 담당하는 프론트 타이어가 엔진의 중량으로 노면에 잘 붙기 때문에 조작에서의 안정성이 높은 점이 장점입니다. 다만 조작과 가속의 두 가지 역할을 프론트 타이어가 맡기 때문에 프론트의 그립이 약해서 코너링 중에는 언더스테어가 나타나기 쉬운 경향이 있습니다.

■TECHNIQUE

위에서 언급한 바와 같이, 언더스테어는 FF의 숙명이라고도 말할 수 있는데, 가속시에는 특히 그 경향이 뚜렷하게 나타납니다. 코너에 진입시에는 하중을 앞쪽으로 옮겨서 프론트타이어의 그립력을 높입시다. 그리고 FF는 액셀오프에 따른 턱인(코너의 안쪽으로 향하는 현상)이 강한 경향이 있기 때문에, 이것을 이용하여 밖으로 향하려는 힘을 억제하며 이상적인 라인으로 코너를 도는 것입니다.

● FR - 드리프트 컨트롤이 하기 쉬운 레이아웃

프론트에 엔진을 탑재하고, 프로펠러 샤프트를 써서 뒷바퀴로 구동하는 형식. 스티어링을 하지 않는 뒷 타이어로 구동하기 때문에, 한계치에 가까운 조종성을 유지할 수 있습니다. 그리고, 가속시에 뒤에 하중이 걸리면서, 구동하는 리어 타이어의 그립력이 증가하기 때문에 파워를 손실 없이 노면에 전달하는 것이 가능 한 장점도 있습니다.

하지만, 감속에 따른 프론트 하중에서 구동하는 바퀴가 뜨게 되면 테일슬라이드가 일어나기 쉬워져서, 액셀을 사용하는 것으로 강한 오버스테어가 일어나게 됩니다.

■TECHNIQUE

코너에 들어가기 직전에 강한 브레이크로 턴인하거나, 코너링 중에 액셀을 한번에 밟아서 테일 슬라이드를 일으키면 차가 흔들리거나 스핀할 가능성이 큽니다. 역으로 드리프트를 하기 쉽기 때문에, 액셀 워크로 슬라이드 양을 컨트롤하며 차의 방향을 빨리 돌린 뒤, 액셀을 전개해서 가속하는 것도 가능합니다.

● MR - 앞뒤의 밸런스가 뛰어난 레이아웃

차의 정 중앙(운전석 뒤-미드쉽)에 엔진을 탑재하여, 리어 타이어로 구동하는 형식. 차를 구성하는 파트들 중에서 가장 무거운 엔진이 중앙에 있기 때문에 중량이 네 바퀴에 골고루 분배되어 있어서 밸런스가 좋고 조종성이 매우 좋은 특성이 있습니다. 또, 중심이 중앙에 있기 때문에 스테어링을 할 때 조작에 대한 반응도가 좋고, 모든 스피드 구간에서 운동성능이 뛰어난 점이 장점입니다.

다만, 한계를 넘어 급격한 오버스테어 상황이 된다면, 바로잡는 것이 어렵기 때문에, 그만한 실력이 필요합니다.

■TECHNIQUE

기본성능은 뉴트럴스테어(중앙으로 미끌어지는 것)지만, 고속주행시에는 강한 오버스테어가 나타납니다. 파워가 커져서 코너링 스피드가 증가하면, 그 경향이 나타나게 되기 때문에, FR차 보다도 더욱 신중한 액셀 워크가 필요합니다. 또한, 드리프트 각이 너무 커졌다 싶을 때에는 가능한한 빨리 카운터를 넣는 것이 좋습니다.

● RR - 구동력을 낭비 없이 노면에 전하는 레이아웃

뒷부분(리어 타이어 보다 더 뒤)에 엔진을 탑재하여서 뒷 타이어로 구동하는 형식. 「세가 GT」에 등장하는 시판차량 중에서 이 형식을 채용하는 타입은 없고(실재로도 포르쉐가 이 구동 방식을 사용), 오리지널 카에서만 다룰 수 있습니다. 무거운 파트가 뒤에 집중해 있기 때문에 트랙션(구동력)을 걸기 쉬워져, 가속성이 뛰어납니다. 또한, 감속해서 하중이 프론트로 쏠리면 중량 밸런스가 잡혀서 이상적 라인으로 달리기 쉽게 됩니다.

다만, FR이나 MR이상으로 오버스테어가 강해서, 바로잡는 것이 대단히 힘든 점이 단점입니다.

■TECHNIQUE

액셀을 밟는 방법 하나로도 기동에 많은 차이가 생깁니다. 한번에 밟으면 뒤가 순간적으로 미끄러져, 다른 구동방식과 같은 타이밍에 카운터 스테어(드리프트의 마지막에 핸들을 코너 안쪽으로 꺾는 것=역 핸들)를 한다면 차체가 스핀하게 됩니다. 카운터의 타이밍을 한 템포 빠르게 하는 것이 중요합니다. 또, 스테어 조작에 대한 반응이 약하기 때문에 프론트 하중(코너링시에 하중을 앞으로 이동하는 것)이 중요합니다.

● 4WD - 파워가 커질수록 성능을 발휘하는 레이아웃

네 바퀴 모두 구동하는 방식으로, 엔진은 프론트(F4WD)나 미드쉽(M4WD)에 탑재됩니다. 모든 타이어가 가속과 감속을 담당하기 때문에, 파워가 강해야만 그 가치가 발휘됩니다. 높은 직진안정성과 가속성능을 자랑하며, 테일 슬라이드가 일어나도 바로잡기 쉽습니다.

반면, 단점이라면 구동 바퀴가 많은 만큼 앞으로 가려는 힘이 강하기 때문에 언더스테어가 되기 쉬운 점과, 복잡한 메카니즘 때문에 차량의 무게가 무겁다는 점을 들 수 있습니다.

TECHNIQUE

테일 슬라이딩이 적고 가속이 쉽기 때문에, 스타트시나 코너에서 빠져 나올 때 어느 정도 액셀을 크게 주어도 부드럽게 가속하는 것이 가능합니다. 하지만, 코너링중에는 FF차 이상
으로 강한 언더 스테어가 나타나기 때문에, 코너 진입시에 브레이크+프론트 하중을 잊으면 안됩니다.

TECHNIQUE 테크닉

여러 가지 원인을 생각하면서 드라이빙 속도를 향상시키자.

'드라이버 라이센스를 얻어서 레이스에 나가봤지만, 라이벌들은 나보다 더욱 빠르다.' Sega GT는 실존하는 자동차 경주를 시뮬레이션하고 있기 때문에, 이런 고민을 하는 플레이어가 많을 것이라고 생각합니다. 그래서 드라이빙 편을 시작하는 의미로 코스를 달리는 도중 발생하는 대표적인 문제점을 골라서 Q&A로 만들어보았습니다

(테크니컬 노트의 설명과는 조금 다르게, 분석자의 범용(?) 주행 법을 서술하고 용어 설명을 넣었습니다).

Q1: 스타트시 에빠른 출발을 하고싶습니다

겨우 퀄리파이에서 폴 포지션을 얻었지만, 레이스 스타트에서 뒤쪽의 차량에게 추월당합니다. 엔진은 튜닝을 해두어서 파워는 충분한데….

A1: 엔진의 효과적인 활용을 위해 타코메터의 바늘을 맞춥니다

자동차마다 최대 토크가 나오는 구간이 다릅니다. 차량의 스펙에서 최대 토크가 나오는 RPM을 본 뒤에 스타트시 아날로그 액셀 조작으로 그 구간에 타코메터(RPM을 표시하는 바늘)을 걸리게끔 하고 있다가 출발을 합니다. 약간의 스키드 마크(바닥에 남기는 바퀴 자국)를 남기며 출발하게 되는데, 이 때의 호일 스핀(바퀴가 공회전 하는 것)을 줄여나가는 것이 로켓 스타트를 위한 연습 방법입니다. 다음 기어로 쉬프트업 하는 순간에 RPM이 급격하게 줄어든다면, 트렌스 미션 셋팅을 해야합니다.

Q2: 앞차와 같이 코너를 빠져 나온 뒤 따라 잡을 수 없다

브레이크 사용을 최대한으로 늦게 하여 코너에 진입하는 앞의 차량을 잡았으나, 직선에서 앞지르려는 순간 오히려 멀어져버립니다. 엔진의 파워는 충분한데….

A2: 코너를 빠져 나오며 가속하는 것이 중요합니다

코너에 진입할 때에 평소와 같이 빠른 속도(오버 스피드)로 진입하게 되면, 코너의 입구부터 차량의 균형이 무너져서 흔들리기 때문에 코너에서 나오며 부드럽게 가속할 수 없게됩니다.

코너에 진입하기 전, 직선 구간에서 미리 속도를 떨어뜨린 뒤 적절한 속도(코너에 따라 여러번 도전하여 최대치를 찾는다)로 진입하여 슬로우 인, 패스트 아웃으로 이상적인 라인을 그리며 도는 것이 올바른 코너 주파 법이라 할 수 있습니다.

하지만, 경차와 같이 휠베이스(앞바퀴와 뒷바퀴 사이의 거리)가 짧은 경우는 회전 반경이 짧아지므로 인&인 주법을 사용하기도 합니다.

고속 주행시 급브레이크 역시 균형을 흐트리며, 코너링시 풀 액셀을 밟는 것도 균형을 잃기 쉬우므로 주의해야합니다. 차량의 셋팅을 가속 중시 타입으로 하는 것도 좋은 해결책입니다.

Q3: 고속 코너링시 에 차량이 불안정합니다

액셀을 밟고 고속으로 코너링 할 때(고속 코너=완만한 각도의 코너), 차가 안정되지 않습니다. 차체가 좌우로 흔들리며 바깥쪽으로 치우쳐 버립니다. 가능하다면 감속 없이 돌고 싶은 코너인데….

A3: 서스펜션과 타이어 셋팅을 다시 보십시요

이럴 때는 서스펜션의 셋팅을 조절해보는 것이 좋습니다. 직선 주로의 가속시에는 부드러운(SOFT) 서스펜션이 유리하지만, 고속 코너링시에는 코너에 진입하기 전의 속도가 그대로 차량을 흔드는 원심력으로 작용하여 차체가 심하게 롤링(좌우 방향으로 흔들림)하게되기 때문입니다. 이러한 코너링시의 강한 횡G(횡으로 작용하는 중력) 때문에 코너 바깥쪽에 위치하는(좌측으로 도는 코너라면 우측 앞과 뒷바퀴)의 그립력이 저하됩니다. 서스펜션의 셋팅을 HARD하게 조절하고, 그립력이 높은 타이어를 사용하는 것이 해결책입니다.

Q4: 복합 코너의 출구에서 바깥쪽 가드레일에 충돌합니다

첫 코너에서는 잘 돌았는데, 두 번째 코너에서 바깥쪽으로 쏠려서 가드레일로 돌격합니다. 첫 코너에서 브레이크는 충분히 밟았는데, 좀 더 감속하지 않으면 안되는 것인지….

A5: 다음 코너를 마음속에 새기며 코너를 돕니다

복합 코너라고 하면, 좌측후의 우측(혹은 반대)의 코너가 연속으로 있는 S자 코너나, 반경이 큰 회전 뒤에 반경이 작은 헤어핀 같은 코너가 나타나는 경우가 있습니다.

한가지 코너를 돌 때 사용하는 아웃 인 아웃 방법을 응용해야하는데, 우선 두 코너의 완벽한 라인이라고 생각되는 것을 서로 조금씩 수정해야 합니다. 첫 번째 코너의 출구가 두 번째 코너의 입구가 된다는 점을 생각하며, 첫 번째 코너의 출구를 두 번째 코너의 CP로 잡으면 이상적입니다.

또한, 두 번째 코너가 첫 번째보다 더 급한 경우에는 첫 번째 코너에서 무리하게 가속하여 들어가지 않는 것이 중요합니다. 모든 것은 마지막 코너를 중심으로 생각하는 것이 복합 코너를 클리어하는 포인트입니다.

Q5: 다른 차에비해 가속력이 좋지 않습니다.

같은 마력인데도 불구하고, 다른 차들에 비해서 가속이 좋지 않습니다. 기어를 바꿀 때마다 뒤처지게 됩니다. 특히 오르막에서는 타코메터의 바늘이 급격히 떨어지는데….

A5: 적절한 기어를 사용해서 토크를 활용합시다.

주행중에 타코메타에 신경를 써야합니다. 다음 기어로 바꾸는 순간, 레드존에 있던 바늘이 아래로 떨어진 곳이 차량의 최대 토크가 나오는 RPM이 되도록 하는 것이 가장 이상적입니다. 이 최대 토크가 나오는 RPM은 서스팬션, 엔진 흡기방식, 에어로파츠의 셋팅과 같은 차량 셋팅에 따라 변하기 때문에 항상 확인하는 것이 가속을 떨어뜨리지 않는 방법이라 할 수 있습니다.

속도계의 숫자가 변하는 속도를 보며 연습하거나, AT방식에서 컴퓨터가 쉬프트업 하는 것을 보고, MT에서 더욱 적절한 지점을 찾는 것도 쉬프트 지점을 찾는 좋은 방법입니다.

한가지 차량에 익숙해지면, 엔진의 소리만으로 쉬프트업 할 수 있게됩니다.

Q6: 진입 속도를 줄이고 코너에 들어갔는데도 바깥쪽 벽에 충돌합니다.

항상 코너에 진입하는 속도를 생각하며 브레이크와 액셀을 조절합니다만, 대부분의 경우 바깥쪽으로 쏠려서 가드레일에 키스합니다.

A6: 가속과 감속시에 하중의 이동을 머리속에 넣읍시다.

이러한 현상을 언더스테어라고 부르는데, 코너 진입 직전에 지나치게 빠르게 속도를 줄여도 문제가 되는 것입니다. 바퀴가 마찰력으로 견딜 수 있는 그립력보다 차량의 원심력이 큰 경우에는 바퀴가 미끌어져 조금씩 슬라이드하게 됩니다.

해결 방법은 액셀을 여러번 나누어 밟아주며 그립을 회복하는 것이며, 방향을 잡기 위해 여러번 스테어링 해주는 것은 차량의 균형을 잃게 할 뿐이므로, 아날로그 스틱을 이용하여 방향을 잡습니다.

Q7: 크랭크형 코너를 돌다가 벽에 충돌합니다

크랭크 형태에 맞추어 코너링을 왼쪽에서 오른쪽으로 돌고 있지만, 자꾸만 벽에 충돌합니다. 조금 더 감속해서 돌아야 할까요?

A7: 직선적인 라인으로 도전해봅시다

크랭크형의 코너를 돌 때는 코너의 각에 맞추어서 스테어링을 좌우로 하는 것은 좋지 않습니다. 이러한 코너는 스티어링을 너무 꺾지 말고, 처음의 코너의 CP에서 다음 코너의 CP를 스치듯이 직선적으로 빠져나가게 되면, 오히려 액셀을 전개하며 빠져나갈 수 있습니다. 만일 라인을 잘못 잡았다고 생각되면 액셀을 일순간 놓고 라인을 수정해야 합니다. 액셀을 놓으면 속도가 줄게되면서 턱인 효과(브레이크를 밟은 것 처럼 그립력이 일순간 좋아지는 효과)가 나타납니다.

SETTING – 차량 셋팅 지침서

셋팅을 시작하기 전에

이 게임을 플레이하는 유저가 다행히도 PS용의 「그란 투리스모 2」를 즐겼고, 또한 본 분석자의 셋팅 해설서가 첨부된 (주)제우미디어의 「게임파워」 2000년 2월호 별책 부록 「GO! POWER 공략왕!」(알록달록한 표지에 「아야 브레아」씨가 침대에서 TV를 보고있는)을 봤다면, 다음의 내용으로 신비하게도 그 흐름이 이어짐을 느낄 수 있을 것입니다.

그렇습니다. 게임은 기종, 제작사를 불문하고 계속하여 진화하는 것이고, 플레이어도 이에 맞춰 진화해 줄 필요가 있는 것입니다.

셋팅의 목적 그 2가지

첫째는 머신의 잠재 능력을 최대한으로 꺼내는 일.
둘째는 자신의 조작 습관에 맞추어 운전하기 쉽게 하는 일입니다.

무턱대고 머신의 잠재능력을 최대한으로 꺼낸다면, 단지 운전하기 어려운 머신이 될 가능성이 높습니다. 그에 맞는 높은 드라이빙 테크닉이 필요합니다. 최고 속도도 높고 가속력도 좋고, 코너링 한계도 높아지겠지만 별 것 아닌 조작의 미스가 생명을 위협하게 됩니다. 이러한 상황을 타개할 능력이 있는 사람이라면 그런 셋팅이 좋은 것입니다. 그러나 코스와 차량에 대한 이해가 없이, 초보자가 느닷없이 상급자의 셋팅으로 달린다고 해도 빨라질 수 없습니다. 차량을 컨트롤하기가 상당히 어려워 직선으로 달리는 것조차 어려울 수도 있습니다.

따라서 드라이버는 머신과 함께 성능(?)을 올리며 호흡을 맞추는 것이 중요하다고 생각합니다. 머신을 자신에게 맞추어 타기 쉽게 하면, 머신의 주행 상태를 하나 하나 파악하기 쉽고, 컨트롤하기도 용이합니다.

그러나 드라이버의 테크닉 레벨이 낮으면 셋팅이라는 것이 머신 전체 성능을 오히려 떨어뜨리는 효과를 낳습니다. 때문에 타임은 향상되지 않습니다. 먼저 자신에게 맞는, 조정하기 쉬운 머신으로 셋팅하고, 거기서부터 조금씩 한계를 높여 가는 것이 이상적입니다.

카테고리별 파츠표

- ENGINE
  - NA — PARTS: STEP 1 / STEP 2 / STEP 3
  - TURBO — PARTS: STEP 1 / STEP 2 / STEP 3
  - SUPER CHARGER — PARTS: STEP 1 / STEP 2 / STEP 3
  - MUFFLER — PARTS: STEP 1 / STEP 2 / STEP 3
- SUSPENSION
  - SUSPENSION KIT — PARTS: STREET / SPORTS / RACING
  - STABILIZER — PARTS: SOFT / MEBIUM / BARD
- BRAKE
  - BRAKE KIT — PARTS: STREET / SPORTS / RACING
  - CONTROLLER — PARTS: CONTROLLER
- TIRE · WHEEL
  - TIRE — PARTS: STREET / SPORTS / RACING
  - WHEEL — PARTS: TYPE 1 / TYPE 2 / TYPE 3 / TYPE 4 / TYPE 5 / TYPE 6 / TYPE 7 / TYPE 8 / TYPE 9 / TYPE 10
- REDUCING WEIHGT — PARTS: STEP 1 / STEP 2 / STEP 3
- DRIVE TRAIN
  - TRANSMISSION — PARTS: STREET / SPORTS / RACING
  - CLUTCH — PARTS: STEP 1 / STEP 2 / STEP 3



Dreamcast POWER 공략왕!

● 부스트 압력

터보(TURBO)차와 슈퍼 차저(SUPER CHARGER) 차량의 경우, 부스트압을 변경할 수 있습니다. 부스트압을 올리면 파워가 올라가게 됩니다. 그러나, 터보 차의 경우는 「터보 랙」이 발생하여, 액셀을 밟고서 가속이 시작되기까지의 시간 차이가 발생하게 됩니다.

터보 랙은 직선을 달리고 있는 상태에서는 큰 영향을 주지 않습니다만, 만일 코너링 도중에 발생하여 랙이 크다면, 단번에 힘이 타이어에 전해지기 때문에 제어 불능에 빠지게 됩니다.

이것이 속히 말하는 「꽝 터보」라는 것입니다. 갑자기 생겨난 파워에 의해서, 후륜 구동차라면 스핀, 전륜 구동차라면 초과 언더스테어 상태가 됩니다.

따라서 기본적으로 고속 코스(직선적인 코스)라면 부스트압은 높게, 반대로 저속 코너가 많은 코스라면 부스트압은 낮게 조절하는 것이 좋습니다. 슈퍼 차져의 경우는 항상 높게 하는 편이 좋습니다.

● 기어비

기어비(GEAR RATIO)를 조정함으로써, 머신의 가속 성능과 최고 속도가 달라집니다. 코스의 특성을 생각해, 최적의 기어비로 맞추는 것이 타임을 줄이는 비결입니다. 기어비의 조정은 끈기를 요구하는 작업입니다. 수차례의 셋팅과 테스트 드라이브를 반복하지 않으면 안됩니다. 기어비는 1단부터의 각 기어비와, 파이널 기어비가 있습니다. 파이널 기어는 각 기어 전체의 비율을 일괄적으로 바꾸는 것입니다. 초보자는 먼저 파이널을 조정하는 것부터 시작합시다.

파이널 기어비를 크게 하면 가속력이 높아지고, 작게 하면 최고속이 향상되지만, 최대한으로 작게 해도 엔진 파워(토크)가 부족하면 타코메터의 바늘이 떨어지며 실속(속도를 잃음)해 버립니다. 또, 최대한 크게 하면, 가속도 최대가 되지만 최고속이 낮은 관계로 레이싱에는 적합하지 않게 됩니다.

먼저 각 코스에서 최고속 구간을 가정하여 최고속이 어느 정도 나오는지 측정하여, 그 최고속 까지 얼마나 빠르게 도달할 수 있는지에 초점을 두고 조정해야합니다. 대부분의 경우 파이널 기어비의 조정만으로 충분할 것입니다. 특히 AT 차의 경우는, 쉬프트 타이밍의 조정을 위해 각 기어비를 유지하게 됩니다. 각 기어비의 조정 화면을 보면 각 기어에서의 스피드가 표시되어 있습니다. 실재 레이싱 코스에서는 400km/h 이상의 속도는 나오지도, 필요하지도 않습니다. 어디까지나 이론 값이기 때문에 마지막 기어의 1단 아래, 즉 6단 기어의 차라면 5단 기어의 스피드를 실재 레이스에서 사용할 목표로 보면 좋습니다. 6단과 같이 마지막 기어는 코스상의 직선에서 밖에 사용하지 않습니다.

또, 1단과 2 단은 발진 가속용의 것입니다. 따라서, 실재로 레이스에서 자주 사용하며 중요하게 여기는 것은 그 사이의 3단~5단(6단 기어의 경우)입니다. 이상적인 셋팅은 이 3단~5단이 훌륭하게 싱크로하는 것입니다만, 그 때문에 1단~2단이 HIGH GEARED(기어비가 작은)가 되면, 레이스 스타트시에 곤욕을 치르지만, 이 부분에 대한 각오가 되어 있다면, 3단~5단을 실전적인 기어비로 조정해도 좋습니다.

셋팅의 흐름을 말하자면, 먼저 도로를 파악하며 테스트 주행하고, 코스에서 나올 수 있는 최고속을 찾습니다. 최고속이 어느 정도인지 알았다면, 제일 높은 기어(6단 기어라면 6 단)를 최고속에 맞춥니다. 이것은 파이널 기어비로 조정해도 좋습니다. 다음에 발진 가속을 소화할 수 있는 레벨까지 1단~2단의 기어비를 작게 해 갑니다. 이렇게 해서 3단~5단의 실전적 기어를 크로스(기어의 연결이 좋은 상태)화 할 수 있습니다.

마지막으로 다시 파이널 기어비로 최고속의 조정하는데, 파이널을 크게 하면, 1~2단은 작게 할 수 있습니다. 그리고, 반대로 파이널을 작게하면, 1~2단은 크게 해야 합니다.

이와 같이 기어비의 조정 작업은 시간과 노력이 필요하지만 이 작업에 의해 같은 머신이라도, 타임에서 많은 차이를 가져옵니다. 또, 기어비가 바뀌면 각 코너마다 쉬프트 조작 타이밍도 바뀌게 되며, 코스의 고저차도 변경 전에 생각해야 합니다. 따라서, 베스트 셋팅은 존재해도, 역시 드라이버의 기량 또한 셋팅에 맞게 발전해야 하겠지요. 많은 조절을 위해서는 아날로그 스틱을 사용하는 것이 좋습니다.

● 서스펜션

"FD는 코너링이 부드러워서 노련한 중년과 같지."

"란에보(Lancer Evolution)는 핸들 조작에 반응하는 것이 섬세해서, 사춘기 여자아이 같다니까."

위의 두 마디는 레이싱에 빠진 매니아들이 저녁 식사 자리에서 나눌 법한 농담 같은 말입니다만, 어느 머신에도 태생(?)에서부터 오는 독특한 코너링 특성이라는 것이 있습니다. 서스펜션 셋팅을 하는 일로, 그 머신의 마이너스가 되는 부분을 보정할 수 있습니다.

예를 들면 언더의 강한 차의 언더를 약하게 할 수 있다거나 하는…. 그러나, 드라이버에 따라서는 언더가 강한 쪽이 빠르게 달릴 수 있다고 말하는 사람도 있기 때문에, 그러한 사람들에게는 보다 언더를 강하게 하는 셋팅이 좋겠지요. 즉, 서스펜션의 셋팅은 드라이버의 기호에 맞추는 편이 좋다는 것입니다.

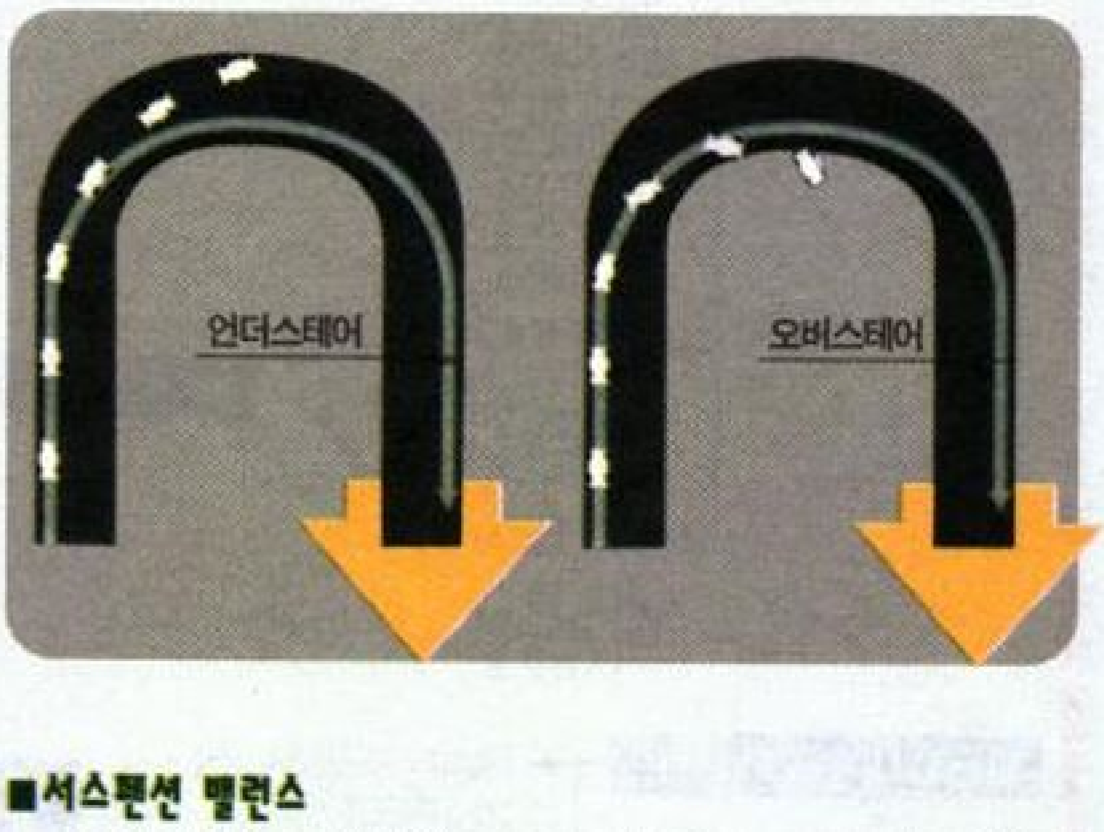
또, 드라이버에 의해서는 언더를 죽이며 코너링 할 수 있는 사람도 있고, 하이 파워 6단 FR 차량을 용이하게 컨트롤할 수 있는 사람도 있기 때문에 서스펜션을 잘 셋팅하는 것은 드라이버의 기량이라고 할 수 있습니다.

서스펜션 강좌

■오버스테어와 언더스테어

차의 특성에는 오버스테어와 언더스테어가 있습니다. 오버스테어란 핸들 조작에 비해 크게 차체가 도는 것이고, 언더스테어란 핸들 조작에 비해 보다 작게 차체가 도는 것입니다.

과장하여 표현하면, '오버스테어는 너무 돈다, 언더스테어는 돌기 어렵다'라고 말할 수 있습니다. 실제로는 약한 언더스테어가 가장 좋다고 하여 시판차는 이 상태로 설정되어 있습니다.



■서스펜션 밸런스

빠르게 달리기 위한 이상적인 서스펜션 밸런스란, 코너에 진입했을 때에 민첩하게 선회하기 시작하고, 코너링 중에는 마음에 그린 라인을 원하는 대로 따라갈 수 있고, 코너 탈출시에 힘껏 가속할 수 있는 상태를 말합니다. 포인트만 집어서 말하자면 「민첩하게, 원하는 대로, 힘껏」이라고 할 수 있습니다. 반대로 나쁜 서스펜션 밸런스란, 코너에 진입할 때 돌기 어렵

고, 코너링 중에는 불안정해 차체가 흔들리며, 코너 탈출시에 타이어가 호일 스핀 해버리는 것입니다. 같은 머신이라도 서스펜션 셋팅에 따라 이와 같이 성격이 크게 바뀝니다. 그러므로, 서스펜션 셋팅은 매우 중요한 작업인 것입니다.

그러나 서스펜션을 셋팅하기 위해서는「스프링」과 「댐퍼」그리고 「스테빌라이저」라고 하는, 초보자에는 생소한 파츠를 조정하지 않으면 안됩니다. 어디를 만지면 좋을지 모르는 유저들은 다음 설명을 계속 읽어주세요.

■서스펜션 기구

· SPRING

서스펜션의 기본은 스프링입니다. 노면에서 차체로, 차체에서 노면으로 전해지는 역학적 에너지는 먼저 스프링에 보내집니다. 스프링이 딱딱하면 조종 안정성은 늘어나지만, 승차감은 나빠집니다. 반대로 부드럽다고 조종 안정성이 없어지지만, 승차감이 좋아집니다.

이 게임에서는 승차감이라는 것은 직접적으로 나타나진 않지만, 게임 외적으로 푸르푸르팩을 장착한 경우에는 진동으로 인해 손의 신경에 영향을 주어 조작 미스로 이어질 수도 있는 긴장감을 줍니다. 또한 게임에 있어서는, 요철이 있는 노면에서는 스프링이 흔들리며 차체의 거동이 흐트러집니다.

하지만 적당히 부드러운 셋팅이라면, 요철부분을 넘을 때의 안정성을 확보함과 함께, 구동력이 엄한 곳으로 분산되는 파워 로스를 막을 수 있습니다.

· DAMPER

댐퍼는 어디에 쓰는 물건일까요.

댐퍼는 스프링이 신축되는 스피드를 조절하는 보조적인 역할을 합니다. 혼을 팔며 목적을 위해 일하는 남편에게 녹차를 끓여주며 휴식을 권하는 부인과 같은…, 아 엄한 소리를 했습니다. 스프링이 항상되려고 하면 댐퍼는 줄어들게 하려고 움직이고, 줄어들려고 하면 댐퍼는 펴려고 움직입니다. 이것에 의해 스프링의 움직임을 안정시킵니다. 댐퍼도 기본적으로는 스프링과 같은 효과가 있습니다.

주 역할은「스프링」로 「댐퍼」는 보좌 역입니다. 이 2개가 1조로 일을 합니다. 따라서 셋팅할 때에는 양쪽의 밸런스를 생각해야 합니다. 스프링만 딱딱하게 댐퍼는 부드럽게 하는 것은 절대 금기입니다. 기본적으로 스프링로 조정하고, 댐퍼는 거의 조정하지 않는다고 생각해주세요.

차에는 바퀴가 4개 있으므로, 스프링과 댐퍼는 바퀴 수와 같이 4개가 있습니다. 때문에 이 4개조의 밸런스 또한 중요하겠지요.

■전후 밸런스

브레이크를 밟을 때를 생각해 봅시다. 브레이크를 걸면 차체는 앞으로 기울게 됩니다. 이 때 차체의 중량은 전륜 측에 걸립니다. 때문에 민첩하게 하중 이동을 하고 싶을 때는 전륜의 서스펜션을 딱딱하게 하면 좋습니다.

하중 이동에 의해 차체의 전후 중량 밸런스가 무너진 상태입니다. 핸들 조작을 조금만 하면 차체는 생각보다 잘 돌기 시작합니다. 후륜의 하중이 적어져서 선회성이 높아지기 때문에 입니다. 댐퍼는 이제 여기에서 사용됩니다.

브레이크를 멈추면 스프링은 원래대로 돌아오려고 합니다. 그러나, 이 스프링이 너무나도 빨리, 단번에 원래대로 돌아와 버리면 하중 밸런스는 브레이킹 전으로 돌아오고, 차체는 잘 돌 수 없는 상태가 되어 버립니다. 따라서 댐퍼는 돌아오는 속도를 완화하는 것입니다. 댐퍼는 스프링이 원래대로 돌아오는 속도를 제어하는 역할을 합니다.

댐퍼가 딱딱하면 스프링이 원래대로 돌아오는 속도는 늦게 되어 전륜 하중을 오래 유지하고, 댐퍼가 부드러우면 스프링이 원래대로 돌아오는 속도가 빠르게 되고, 전륜으로부터 하중을 빼앗겨 균형 상태로 돌아가기 쉬워집니다.

그러나 이것만으로는 밸런스 조정이 끝났다고 할 수 없습니다. 앞서 말한 바와 같이 구동 방식에 따라 서스펜션의 역할을 바꾸지 않으면 안됩니다. FF는 전륜 구동이기 때문에, 후륜의 하중을 무시하고 노면에 파워를 전해지지만, FR과 MR은 그렇지 않습니다.

코너링 중에 이상적인 라인을 따라가기 위해서는, 파워를 노면에 제대로 전하지 않으면 안 되므로, 후륜 구동차의 경우는 전륜으로부터 후륜으로 하중을 옮길 필요가 있습니다.

FR차가 오버스테어 경향이 강한 것은 이 때문입니다. 브레이킹으로 앞쪽 하중이 된 채로 핸들을 돌리면, 차체를 밀어주는 힘이 노면에 전해지기 어렵기 때문에, 후륜이 선회 G의 영향을 받아 바깥쪽으로 흐르게됩니다.

드리프트는 이것을 의도적으로 발생시킨 뒤, 컨트롤하면서 코너를 빠져나가는 것입니다만, 빠르게 달리는 위에는 드리프트보다 먼저 그립의 방법을 익히는 것이 중요하므로, 이 오버스테어를 줄이며 컨트롤 성능을 올리지 않으면 안 됩니다.

■하중 이동

브레이킹으로 앞쪽 하중이 된 상태로 액셀을 밟으면, 파워는 후륜에 전해져 노면을 차고 나갑니다. 이러한 일이 일어날 때, 후륜 측으로 하중이 이동해갑니다. 스타트 대시를 할 때 앞쪽이 들썩이는 것을 생각해봅시다. 스타트의 때는 차체의 뒤가 심하게 들어가며 가속합니다. 같은 일이 코너링 도중에 일어나는 것입니다. 파워를 효율이 높게 노면에 전하기에는, 구동륜에 하중이 걸려있어야 합니다. 그 때문에 서스펜션은 부드럽게 하지 않으면 안됩니다. 구동륜의 서스펜션은 부드러운 쪽이 차체가 안정되고, 하중 이동이 신속하게 이루어집니다.

반대로 딱딱하다면 노면에 대한 반발력이 강하기 때문에 하중 이동은 되지 않고, 그 결과 파워가 노면에 전해지기 어렵게 됩니다. 즉, 코너링 초기에 후륜으로 하중 이동을 하고 싶은 경우에는, 후륜의 서스펜션을 부드럽게 하는 것이 좋습니다.

브레이킹으로 생긴 앞쪽 하중과, 구동력을 전할 때에 만들어지는 뒤쪽 하중이 밸런스 좋게 균형을 이룬 상태야말로 이상적인 하중 배분이라고 할 수 있습니다. 이 상태 하에서는 머신은 미묘한 핸들, 액셀의 조작에 섬세하게 반응하여 이상적인 라인을 따라가기 쉽습니다.



■DAMPER의 역할

스프링에는 움직인 뒤에 반대로 되돌아가려는 탄성이 있습니다. 이 탄성을 컨트롤하는 것이 댐퍼입니다. 댐퍼가 딱딱하면, 이 스프링의 수축이 빨리 일어납니다. 후륜의 스프링이 파워를 전하는 일을 할 때, 댐퍼가 부드러우면 그 스피드를 느리게 하여, 급격한 하중 이동을 억제할 수 있습니다.

되돌아가는 스프링보다도 댐퍼가 더 딱딱하면, 스프링의 동작보다 먼저 댐퍼가 움직여 버리는 일이 생겨, 의미가 없게됩니다. 댐퍼가 너무 딱딱하게되면, 급격하게 구동륜의 하중 이동이 일어나서, 타이어는 그립을 잃고 호일 스핀 해버립니다. 코너링중의 차체 컨트롤에는 엄격함이 요구됩니다. 가끔씩이라도 이러한 공회전이 생기는 것은 용납할 수 없으므로, 밸런스를 무너뜨리지 않도록 셋팅해야 합니다.

■코너에서의 탈출

코너에서 탈출할 때까지 핸들 조작이 딱 끝나있는 것이 좋습니다. 코너에서 탈출할 때에는 강력한 가속을 얻기 위해서라도 후륜에 있는 힘껏 파워를 전하지 않으면 안 되기 때문에, 전륜의 하중이 모두 빠져 버립니다.

핸들 조작을 해도 먹혀들지 않기 때문에, 생각한 라인대로 움직인 뒤에는 핸들 조작이 끝나 있어야 합니다. 핸들링은 코너링 도중에만 하게끔 하여 탈출시에는 가속에 집중하는 것이 포인트입니다.

■FF 차량의 서스펜션

이것은 FF의 경우에만 해당하지만, FF차량이라도 스타트시에는 차량 뒤쪽이 내려갑니다. 따라서, 구동과 하중을 가진 축임에도 불구하고 전륜의 하중이 줄어드는 일도 발생합니다.

전륜으로부터 하중이 빠져 버리면 핸들 조작도 둔하게 되고, 파워의 효율도도 낮아집니다.

따라서 후륜의 서스펜션을 단단하게, 전륜의 서스펜션을 부드럽게 하면 좋습니다.

후륜의 서스펜션을 단단하게 해서 차체 뒤쪽이 내려가는 것을 억제하고, 전륜의 서스펜션을 부드럽게 해서 파워를 전하기 쉽게 합니다. 이렇게 하면 최고의 가속을 얻을 수 있습니다.

코너링 첫 부분에서, 브레이킹에 의해 하중 이동이 완료된 상태이므로 후륜으로 하중이 이동되면 뜻하는 바대로 움직일 수 없습니다. 따라서 후륜의 서스펜션은 단단하게 해야합니다.

■MR과 4WD의 서스펜션

MR은 기본적으로는 FR과 같다고 생각하면 좋습니다. 하지만 후륜으로 전해지는 구동력이 높기 때문에, 후륜 하중 이동을 위한 셋팅을 하기에는 FR의 경우 보다 편합니다.

4WD은 기본적으로는 FF와 같지만, 전륜만의 구동력에 신경 쓸 셋팅이 필요 없기 때문에FF의 경우보다 간단합니다.

● 스테빌라이저

여기까지는 주로 하중 이동에 관한 스프링과 댐퍼의 설정에 대해서 설명했습니다만, 코너링 특성을 결정하는 또다른 중요한 요소로, 선회 G의 콘트롤이 있습니다. 이것을 제어하는 것이 스테빌라이저의 역할입니다. 스테빌라이저는 좌우 바퀴 사이에 달아진 스프링이라고 생각하면 좋습니다. 스테빌라이저가 부드럽다면 좌우측 바퀴는 각각의 스프링과 댐퍼의 특성에 따라 정직하게 반응을 하지만, 스테빌라이저를 강화하게 되면 좌우고리의 특성이 서로 균일화하게되는 특성이 있습니다.

스프링과 댐퍼를 설명할 때는, 전후방향으로의 서스펜션의 움직임이었지만, 스테빌라이저는 좌우 방향으로의 서스펜션의 움직임입니다. 코너링 중에는 코너에 대해 차체 바깥쪽이 낮나집니다. 이것은 롤링이라는 현상인데, 스테빌라이저는, 차량이 가지고 있는 롤의 특성을 바꾸는 역할을 합니다. 롤이 크다는 것은 차체 바깥쪽의 낮아짐이 심한 것을 뜻하고, 반대로 롤이 적다는 것은 차체 좌우가 안정되어 있음을 뜻합니다.

■좌우 방향의 하중 변화

롤이 일어날 때, 차체에는 좌우 방향의 하중 이동이 일어납니다. 차가 선회중에는 코너 안쪽의 타이어보다도 바깥쪽의 2개의 타이어에 하중이 많이 실립니다. 타이어는 4개가 있는 것이기 때문에, 4개가 동시에 일을 할 때 효율이 좋습니다. 따라서 스테빌라이저를 이용하여 바깥쪽의 하중을 안쪽 바퀴에도 분배해야 합니다. 스프링은 탄성이 있어 늘어나거나 줄어들면 원래대로 돌아가려고 합니다. 차체의 바깥쪽이 낮아졌을 때 스테빌라이저가 움직이고, 그 낮아진 움직임을 안쪽에도 전하려고 합니다. 따라서 바깥쪽이 낮아지는 힘이 안쪽에도 걸려서, 결과적으로 롤을 억제합니다. 롤이 적은 편이 선회G를 이기는 것에 대해 유리합니다. 이렇게 셋팅하면 코너링 스피드를 향상할 수 있겠지요.

■스테빌라이저의 조정

스테빌라이저는 앞뒤 독립적으로 조정할 수 있습니다. 딱딱한 스프링이라면, 그것 자체가 롤을 억제하는 역할을 겸하지만, 부드럽다면 그렇지 못합니다. 이러한 셋팅에는 스테빌라이저를 사용해, 부드럽지만 롤이 적은 서스펜션으로 마무리 할 수 있습니다.

예를 들어 FR의 경우는, 후륜의 서스펜션을 부드럽게 해서 구동력을 얻을 수 있지만, 코너링시에 좌우 방향으로 다르게 하중이 분배되어 버리면, 모처럼 손에 넣은 구동력이 불균형을 이루게 되고, 효율이 나빠집니다. 스프링이 부드럽기 때문에 롤이 생기는 것은 피할 수 없습니다만, 거기서 스테빌라이저를 사용하여 좌우 균형을 맞추고자 하는 것입니다.

후륜의 스테빌라이저를 강화하면 구동력과 선회력이 높아집니다.

FF차의 경우도 마찬가지로 구동력을 얻기 위해 부드러운 서스펜션을 쓰지만, 롤을 억제하여 구동력과 핸들링을 확보할 필요가 있습니다.

이 때는 전륜의 스테빌라이저를 강화하면 됩니다.

■결론

요약해보자면, 스프링과 댐퍼는 2개로가 1조로 1가지의 기능을 하고, 차체 전후방향의 하중을 관리합니다. 그리고 스테빌라이저는 스프링과 댐퍼로만으로 해결할 수 없는, 차체 좌우 방향의 하중을 관리합니다. 좋지 않은 셋팅의 예로는, FR차량 후륜의 스프링과 댐퍼를 단단하게 하고 스테빌라이저를 부드럽게 한 것 과 같은 경우입니다.

스프링과 댐퍼가 단단하기 때문에 하중 이동으로 구동력을 얻기 어렵고, 스테빌라이저가 부드럽기 때문에 코너링시에 롤이 발생되어, 그렇지 않아도 작은 구동력마저 잃게되어 코너링 속도가 떨어집니다. 만약 드리프트를 위한 머신을 만들려면 모르지만, 타기 쉬운 머신을 위해서는 스프링과 댐퍼를 부드럽게 해주어야합니다.

셋팅의 순서는 먼저 스프링을 조정해 전후의 하중 이동의 결과를 테스트 해보고, 그 후 댐퍼로 미세한 조정을 합니다. 그리고 마지막으로 구동륜에 따른 롤의 특성을 스테빌라이저로조정하여 마무리 합니다. 4WD의 경우는 전후의 스테빌라이저를 모두 강화해도 문제는 없습니다.



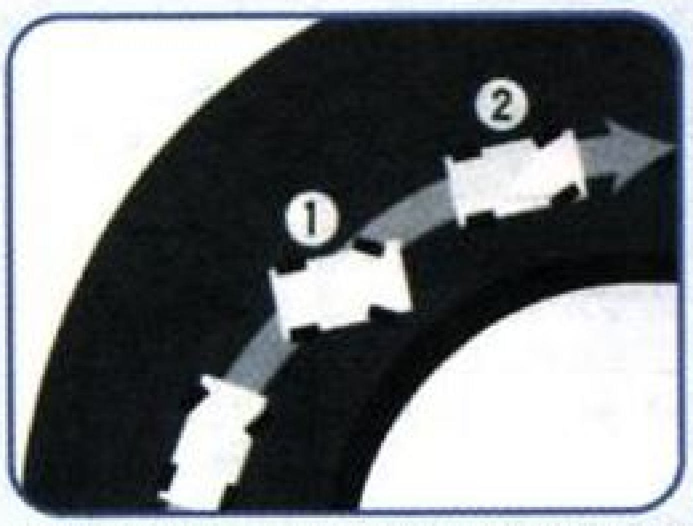
DRIFT – 드리프트

● 게임에서의 드리프트의 의의

레이싱에 관심있으신 분이라면 누차 들으셨겠지만, 완벽하게 라인을 지켜가며 그립주행을 하는 것보다 빠른 주법은 없습니다. 하지만, 사람이 운전하는 차량 그리고 예정되지 않은 도로의 상황이라는 조건하에 드리프트라는 주법이 유용하다고 할 수 있습니다.

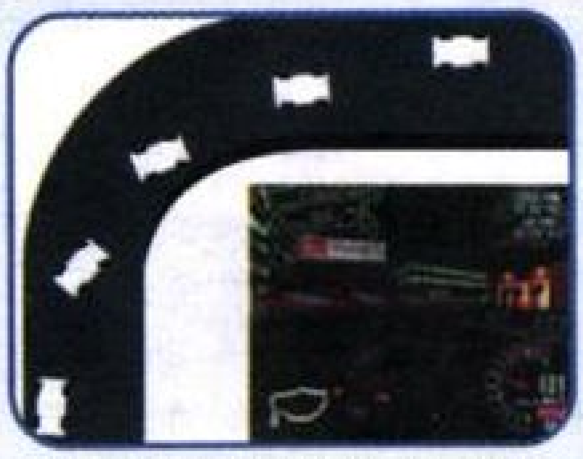
드리프트 주법은 비포장도로를 달리는 랠리와 같이 그립력이 상당히 약한 곳에서 주로 사용되고 또 연구된 주법입니다. 하지만, 게임의 경우 무리한 시도가 언제라도 가능하고 상대의 완벽한 그립 라인을 파고들어 추월할 때 이 드리프트 주법을 사용하면 매우 유용합니다. 또한 자신이 실수로 라인을 잘못 타거나, 엉한 곳에서 액셀을 밟아 그립을 잃었다면, 일일이 라인을 수정하고 속도를 줄이는 것보다 드리프트 주법이 좋은 경우도 있습니다.

다만, 파워가 지나치게 낮아서 강제로 테일 슬라이드가 안될 정도의 차량이라면 드리프트는 거의 의미가 없는, 속도를 줄이는 기술이라고 밖에 할 수 없습니다.



▲①리어를 미끌어뜨린 뒤, 빠져나가며 카운터 스테어. 이것이 드리프트의 기본 원리

● 구동방식에 따른 드리프트



▲꺾는 각도가 적당한 이상적인 드리프트



▲많은 카운터 스테어가 필요해 타임 로스가 나는 경우

드리프트의 특성상, 앞축을 중심으로 뒷축이 회전해야 하므로 엔진이 앞에 있는 FF의 경우 이 주법이 거의 유용하지 않습니다. 적어도 엔진이 뒤에 있어 무게가 뒤로 쏠리기 쉬운 FR, RR, MR, 4WD 등의 차량에서 유용합니다.

브레이크를 이용하여 하중을 앞으로 돌린 뒤, 뒷축의 구동에 회전을 주어 약간의 슬라이드로 회전하는 것을 액셀과 스테어 컨트롤로 조종하며 미끌어지는 것이 바로 드리프트이기 때문입니다.

■ Power Drift

올바르게 코너를 도는 상황에서는 분명히 차량의 파워가 아직 많이 남아있는 상태입니다. 아니라면, 속도 조절에 문제가 있는 것입니다. 파워 드리프트란, 엔진의 파워가 남아있는 상태에서 풀 액셀을 전개하여, 뒷바퀴가 슬라이드에 빠진 것을 이용하여 스테어링을 하는 것을 말합니다. 이것을 이용한 드리프트 방법이 파워 드리프트입니다. 물론, 후륜 구동 차량에만 적용되는 기술입니다.

만약 높은 RPM으로 차량이 진입한다면, 최대 토크가 나오는 RPM까지 낮추며 코너에 진입하거나, 기어를 한단 내립니다. 후에 스테어링과 동시에 액셀을 풀 전개하면 차량 뒤쪽부터 슬라이드를 일으키며 코너를 돌 수 있습니다. 응용 방법으로, 약간의 오버스피드로 언더스테어에 빠진 차량의 각도를 교묘히 바꾸는 데에도 사용할 수 있습니다. 아웃 인 아웃으로 코너를 돌 때, 스테어링 도중에는 액셀에 손을 대지 않고 탈출과 동시에 액셀을 전개합니다. 하지만, 속도가 맞지 않아 코너 탈출시 언더에 빠져 바깥쪽 가드레일에 충돌할 위험이 있을때는, 평소보다 약간 타이밍을 빠르게 액셀을 풀로 넣으며 스테어링을 해줍니다. 약간의 슬라이드와 함께 차량을 평소보다 수월하게 이상적인 라인 위에 놓을 수 있고, 동시에 코너 탈출 후 풀 파워의 가속력을 가질 수 있습니다. 헤어핀에서 습관적으로 즐겨 쓰는 방법입니다.

■ Side Brake

파워가 있는 상태에서 그냥 사이드 브레이크로 자동차 뒤를 미끄러트리는 테일 슬라이드의 일종인데, 구조상 사이드 브레이크는 뒷바퀴를 멈추도록 되어 있고, 뒷바퀴가 어느 이상의 속도에서 가다가 브레이크가 걸리면 속도를 이기지 못하고 멈춰버린 상태에서 미끄러지게 됩니다. 이 상태에서 핸들을 꺾어서 강제로 방향을 틀어 준 뒤에 사이드를 풀고 액셀을 다시 밟아서 수정된 라인을 타고 들어가는 것입니다.

활용방법은 아웃 인 아웃으로 돌아야하는 코너에서 잘못된 라인으로 들어갔을 때, 속도를 완전히 줄이고 라인을 수정하기에는, 브레이크를 밟으면 핸들링이 되지 않으므로 이 테일 슬라이드를 사용해서 정상적인 라인으로 진입하는 것입니다. 주의할 것은 사이드를 당긴 상태에서만 미끄러지는 것이 아니라, 그립력을 되찾는 과정인 사이드를 놓고 액셀이 들어가는 순간에도 또다시 미끄러지기 때문에 사이드를 당기는 시간 조절이 선입력 수준으로 애매하다는 것입니다. 너무 오래 사이드를 당기면, 속도만 줄고 원래 목적인 살짝 미끄러뜨리는 것과는 멀어진 결과가 나오게됩니다.

또, 퀵 터닝으로 레이싱 도중 사고로 차의 방향이 엉한 곳으로 돌아갔을 때 풀 액셀과 풀 스테어링 상태에서 사이드를 간간히 당겨주면 차가 적은 반경에서도 돌 수 있습니다.

■ Engine Brake

엔진을 멈춘다는 의미는 아니고, 기어를 내림으로써 시프트 록 상태를 유발하여 바퀴의 회전을 잠시 늦추는 기술입니다. 코너링 중에 사용하면 그립력을 높이는 덕인 효과도 볼 수 있는 기술이지만 여기서는 후륜 구동의 차의 경우에, 이 잠시간의 뒷바퀴 잠김을 이용하여 슬라이드를 사용합니다. 「세가 GT」에서는 제가 해본(많이 했는지는 모르지만) 어떤 비디오 게임에서보다 이 시프트 다운에 의한 뒷바퀴 잠김과 하중 이동 효과가 잘 표현되어있습니다. 따라서, 유용하게 사용할 수 있습니다.

위에서 말한 것과 같이, 후륜구동 차량에서 유효한 방법인데, 사용 예를 정리하자면 우선 적당한 스피드로 코너에 돌입한 뒤, 기어를 한단 재빨리 낮춥니다. 그와 동시에 원하는 방향으로 스테어링을 해주면 뒷바퀴가 잠시 끌리며 방향 전환이 용이하게됩니다. 그

상태에서 적절한 만큼 미끌어진 뒤 방향을 잡아, 다시 기어를 올리며 코너를 탈출합니다.

단, 주의할 것은 현재 사용하는 기어에서 RPM이 레드존 가까이에 있을 정도로 충분히 나오고 있어야 뒷바퀴 잠금 효과가 크다는 것이고, 기어를 올려주는 타이밍을 놓치면 속도가 기어비 만큼 줄어든다는 것입니다. 라인 수정에도 용이하게 사용할 수 있습니다. 처음으로 돌아보는 코너에서 유용하게 사용할 수 있습니다.

■ Brake Drift

브레이킹시에 차의 하중이 앞으로 몰리는 것을 이용하여 차의 뒤쪽을 슬라이드하며 미끌어지는 주법입니다. 좀 더 효과적인 사용을 위해서는 힐&토우(클러치를 왼발로, 액셀과 브레이크를 오른발로 밟는 법)을 사용하여 브레이킹과 동시에 기어를 낮추는 것이 좋습니다. 또한 브레이크 벨런스도, 뒤쪽을 강하게 맞춰주면 미끌어지는 효과가 강해집니다. 또한 하중이동을 위해 서스펜션 스프링의 압력도 느슨하게 하는 것이 드리프트에 좋습니다. 사용 방법으로는 우선, 코너 전에 풀 브레이킹으로 뒤쪽의 하중을 최대한 줄입니다. 그후, 서스펜션이 내려가기 전에 바로 원하는 방향으로 스테어링을 해줍니다. 차가 미끌어지는 동안 액셀의 양을 조절하며 적당한 양만 미끌어지게 합니다.

풀 액셀을 사용하면 스핀해버리고, 액셀을 사용하지 않으면 미끌어지는 것이 멈추므로 섬세한 조작이 필요합니다.

차량이 미끌어져서 코너의 탈출부분이 직선으로 보이기 시작할 무렵에, 여태까지와는 반대로 핸들을 꺽어 카운터 스테어를 넣습니다. 카운터 스테어가 너무 적게 들어가면 계속 미끌어지게 되고, 너무 많이 들어가면 직선으로 탈출하지 못해 타임로스가 생깁니다. 카운터 스테어와 동시에 액셀을 여러번에 나누어 파셜전개하여 그립을 되찾아줍니다. 드리프트 도중의 액셀링과는 다른 조작이 필요합니다. 또한, 코너 탈출시에 그립력을 되찾기 위해 기어를 한단 낮추며 턱 인 효과를 노릴수고 있습니다.

■ Feint Drift

브레이크 드리프트가 앞 뒤로의 하중 이동을 이용한 것이라면, 페인트 드리프트는 좌우로의 하중 이동을 이용한 것입니다. 예를 들어, 좌측으로의 코너가 있다고 하면 코너 진입 직전에 오른쪽으로 핸들을 급하게 조금 꺾습니다. 그 뒤 바로 원하는 방향인 왼쪽으로 핸들을 꺾게되면 차가 좌우로 흔들리는 롤이 생기면서 뒷바퀴가 앞바퀴의 움직임에 따라 끌려오게 됩니다. 브레이크 댄스의 웨이브를 생각하면 쉽게 연상이 됩니다. 이 상태에서 흔들리는 차를 컨트롤하며 코너를 미끌어지듯 빠져나가는 것이 바로 페인트 스테어를 이용한 드리프트입니다.

이 방법을 사용하기 위해서는 전륜의 서스펜션 셋팅이 특히 소프트 한 것이 좋습니다. 좌우 롤링을 억기로 유발하는 기술이기에, 평소 요철이 많은 코스에서는 사용과 셋팅이 위험하다고 할 수 있습니다. 연속된 코너에서 사용하기 좋습니다.

■ Accel Off

단지 액셀을 놓아 앞으로 가려는 차를 미끌어 뜨리며 코너를 주파하는 방법입니다. 앞으로 가려는 힘을 이용하기 때문에 관성 드리프트라고도 합니다. 오버 파워로 코너에 돌입하여 액셀을 놓고, 동시에 무리한 스테어링으로 무너진 차중을 이용하여 드리프트를 사용합니다.

급격한 코너를 돌기 위한 방법이라기 보다는 연속된 코너에 시케인이 있을 경우 안전하게 돌 수 있는 방법이라고 할 수 있습니다. 차량이 오버 스피드로 코너에 진입했을 경우, 무리하게 감속하기보다는 액셀 오프를 사용하여 라인을 수정하여 안쪽으로 파고드는 편이 타임로스가 적습니다.

레이싱 리스트

CHAMPIONSHIP모드에는 오피셜 레이스와 이벤트 레이스가 있습니다. 여기에 출전하기 위해 필요한 라이센스와 배기량 제한, 오리지널 카의 여부 등을 정리했습니다. 레이싱에 출전하기 전에 필히 확인하기바랍니다. 또한, 아래 조건에는 없지만, B 클래스에 나가기 위해서는 E클래스에서 우승해야 하는 것과 같이, 각 클래스마다 단계별로 진행해야 하는 조건이 있습니다. 때문에, 처음부터 1000cc이상의 차량을 사서 E클래스에 출전하지 못하는 일이 생기지 안도록 주의합시다.

■오피셜 레이스(Official Race)

레이스 명	필요 드라이버 라이센스	배기량 제한	양산 차 출전	웍스 카 출전	오리지널 카 출전	레이스 타입	
ENTRY CLASS	ENTRY CLASS CUP	ENTRY	1000cc 이하	가능	가능	가능	시리즈전 (3전)
ENTRY CALSS	CUP SPECIAL RACE	ENTRY	1000cc 이하	불가	가능	가능	1전
B CLASS	B CLASS CUP	B	1600cc 이하	가능	가능	가능	시리즈전(4전)
B CLASS	CUP SPECIAL RACE	B	1600cc 이하	불가	가능	가능	1전
A CLASS	A CLASS CUP	A	2000cc 이하	가능	가능	가능	시리즈전 (5전)
A CLSS	CUP SPECIAL RACE	A	2000cc 이하	불가	가능	가능	1전
SA CLASS	SA CLASS CUP	SA	무제한	가능	가능	가능	시리즈전 (6전)
SA CLSS	CUP SPECIAL RACE	SA	무제한	불가	가능	가능	1전

이벤트 레이스

Mc Donald' s OPEN RACE

필요 드라이버 라이센스	ENTRY
배기량 제한	무제한
양산 차 출전	가능
웍스 카 출전	가능
오리지널 카 출전	가능
레이스 타입	1전

MEGANE SUPER OPEN RACE

필요 드라이버 라이센스	ENTRY
배기량 제한	무제한
양산 차 출전	가능
웍스 카 출전	가능
오리지널 카 출전	가능
레이스 타입	1전

ANA OPEN RACE

필요 드라이버 라이센스	ENTRY
배기량 제한	무제한
양산 차 출전	가능
웍스 카 출전	가능
오리지널 카 출전	가능
레이스 타입	1전

LAWSON ORIGINAL CAR CUP

필요 드라이버 라이센스	ENTRY
배기량 제한	1000cc 이하
양산 차 출전	불가
웍스 카 출전	불가
오리지널 카 출전	가능
레이스 타입	시리즈전 (3전)

WONDA NOVICE CAR CUP

필요 드라이버 라이센스	ENTRY
배기량 제한	1000cc 이하
양산 차 출전	가능(미 개조)
웍스 카 출전	불가
오리지널 카 출전	불가
레이스 타입	시리즈전 (3전)

NA SMALL CAR RACE



필요 드라이버 라이센스	ENTRY
배기량 제한	1000cc 이하
양산 차 출전	가능(NA)
웍스 카 출전	가능(NA)
오리지널 카 출전	가능(NA)
레이스 타입	시리즈전 (3전)

AJINOMOTO TIME ATTACK

필요 드라이버 라이센스	ENTRY
배기량 제한	무제한
양산 차 출전	가능
웍스 카 출전	가능
오리지널 카 출전	가능
레이스 타입	1전

Calbee TIME ATTACK

필요 드라이버 라이센스	ENTRY
배기량 제한	무제한
양산 차 출전	가능
웍스 카 출전	가능
오리지널 카 출전	가능
레이스 타입	1전

0-400 TOURNAMENT



필요 드라이버 라이센스	ENTRY
배기량 제한	무제한
양산 차 출전	가능
웍스 카 출전	가능
오리지널 카 출전	가능
레이스 타입	토너먼트전 (4전)

0-1000 TOURNAMENT



필요 드라이버 라이센스	ENTRY
배기량 제한	무제한
양산 차 출전	가능
웍스 카 출전	가능
오리지널 카 출전	가능
레이스 타입	토너먼트전 (4전)

RINREI NOVICE CAR CUP

필요 드라이버 라이센스	B
배기량 제한	1900cc 이하
양산 차 출전	가능(미 개조)
웍스 카 출전	불가
오리지널 카 출전	불가
레이스 타입	시리즈전 (3전)

TARAMI ORIGINAL CAR CUP

필요 드라이버 라이센스	B
배기량 제한	1900cc 이하
양산 차 출전	불가
웍스 카 출전	불가
오리지널 카 출전	가능
레이스 타입	시리즈전 (3전)

NA LIGHT CAR RACE



필요 드라이버 라이센스	B
배기량 제한	1900cc 이하
양산 차 출전	가능(NA)
웍스 카 출전	가능(NA)
오리지널 카 출전	가능(NA)
레이스 타입	시리즈전 (3전)

NTT COMMUNICATIONS NOVICE CAR CUP

필요 드라이버 라이센스	A
배기량 제한	무제한
양산 차 출전	가능(미 개조)
웍스 카 출전	불가
오리지널 카 출전	불가
레이스 타입	시리즈전 (3전)

JOMO ORIGINAL CAR CUP

필요 드라이버 라이센스	A
배기량 제한	무제한
양산 차 출전	불가
웍스 카 출전	불가
오리지널 카 출전	가능
레이스 타입	시리즈전 (3전)

NA LARGE CAR RACE



필요 드라이버 라이센스	A
배기량 제한	무제한
양산 차 출전	가능(NA)
웍스 카 출전	가능(NA)
오리지널 카 출전	가능(NA)
레이스 타입	시리즈전 (3전)



Pioneer MAX SPEED	
필요 드라이버 라이센스	SA
배기량 제한	무제한
양산 차 출전	가능
웍스 카 출전	불가
오리지널 카 출전	가능
레이스 타입	1전

BRIDGESTONE ENDURANCE	
필요 드라이버 라이센스	SA
배기량 제한	무제한
양산 차 출전	가능
웍스 카 출전	불가
오리지널 카 출전	가능
레이스 타입	내구 레이스 1전

♡주: NA는 자연 흡기식 차량, 미 개조는 엔진 튜닝을 하지 않은 차량 한정이라는 뜻입니다.

차량 획득 가이드

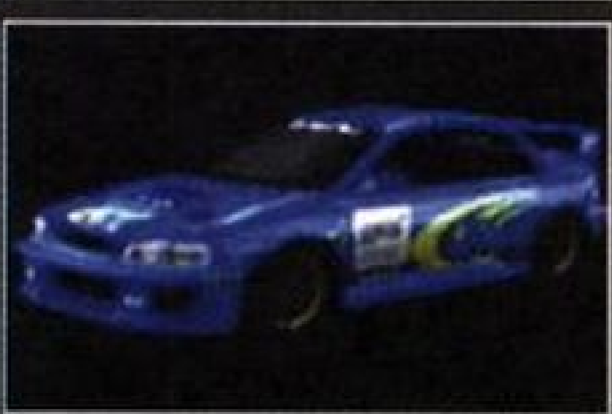












OFFICAL RACE

■ENTRY CLASS
ENTRY CLASS CUP
스즈키 카푸치노 (주황)
혼다 Z터보

■ENTRY CLASS SPECIAL RACE
마쯔다 로드스터 RS

■B CLASS
■B CLASS CUP
닛산 펄서 세리에 VZ-R N1 Ver.2 (흰색)
■B CLASS SPECIAL RACE
닛산 실비아 스팩R AERO (S15)

■A CLASS
■A CLASS CUP
혼다 S2000
마쯔다 로드스터 A스팩

■A CLASS SPECIAL RACE
닛산 페어레이디Z Version S Twin Turbo 2seater (CZ32)

■SA CLASS
■SA CLASS CUP
도요다 체이서 투어러 V Turbo TRD SPORTS
미츠비시 GTO Twin Turbo MR

■SA CLASS SPECIAL RACE
스바루 임프레자 22B-STI

EVENT RACE

■McDonald's OPEN RACE
마쯔다 로드스터

■MEGANE SUPER OPEN RACE
도요다 AE86 트레노 GT APEX

■ANA OPEN RACE
닛산 180 SX TypeX

■WONDA NOVICE CAR CUP
다이하츠 스토리아 X4

■LAWSON ORIGINAL CAR CUP
오리지널 보디
혼다 Z터보 (주황)

■NA SMALL CAR RACE
혼다 시빅 Type R (빨강)

■AJINOMOTO TIME ATTACK
도요다 세리카 SS-II Super Strut Packge

■Calbee TIME ATTACK
도요다 MR-S 에디션

■0-400 TOURNAMENT
오리지널 보디
마츠다 ANFINI RX-7 Type RB BATHURST

■0-1000 TOURNAMENT
오리지널 보디
마츠다 사반나 RX-7 ANFINI 3 (흰색)

■RINREI NOVICE CAR CUP
TRD ALTEZZA Racing Model

■TARAMI ORIGINAL CAR CUP
오리지널 보디
닛산 펄서 VZ-R

■NA LIGHT CAR RACE
혼다 인테그라 Type R

■NTT COMMUNICATIONS NOVICE CAR CUP
닛산 S14 Ver. K's MF-T

■JOMO ORIGINAL CAR CUP
오리지널 보디

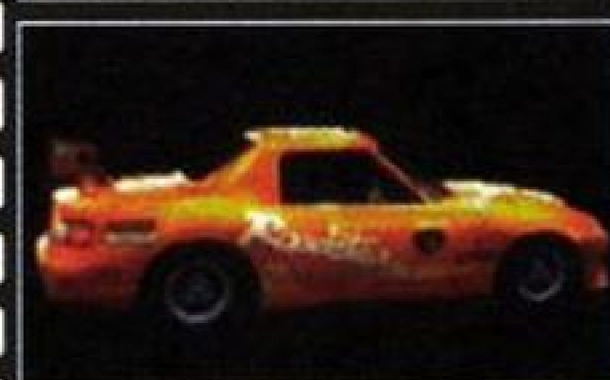
세가 GT 호모로게이션 스페셜



















닛산 스카이라인 GT-R NISMO (R32)

■NA LARGE CAR RACE
혼다 NSX Type S Zero

■Pioneer MAX SPEED
마쯔다 RX-7 A-spec TYPE-15th

■BRIDGESTONE ENDURANCE
오리지널 보디
Impreza 22B-STi 회색

WORKS CUP

■ENTRY CLASS
스즈키 ALTO WORKS RS/Z
STI 프레오 RS
DRS Opti AERODOWN Beex
無限 Z Turbo
마쯔다 스피드 AZ-1
RALLIART toppo BJ R

■B CLASS
DRS storia X4
RALLIART MIRAGE 사이보그 ZR
NISMO 펄서 VZ-R N1 Ver. II
無限 시빅 Type R
마쯔다 스피드 로드스터 SPECIAL PACKAGE
도요다 BP APEX KRAFT TRUENO

■A CLASS
스바루 CUSCO IMPREZA
닛산 XANAVI ARTA SILVIA
도요다 MOMOCURSE APEX MR-2
마쯔다 MAZDASPEED ROADSTAR C-spec
미츠비시 RALLIART LANCER GSR EVOLUTION 6

■SA CLASS
STi IMPREZA 22B-STi
RE Amemiya Matsumoto-Kiyoshi RX7
도요다 Castrol TOM'S SUPRA
닛산 PENNZOIL NISMO GT-R
혼다 Castrol MUGEN NSX
미츠비시 RALLIART GTO TWIN TURBO

■LICENSE RANK ALL 1st
(라이센스 전 종목 1위 랭크)
Impreza WRX type R Tuned by STi

■HOMO POKE (VMS미니게임-호모 포케)
도요다 AE86 트레노 터보
도요다 스프라 RZ
닛산 S15 실비아 Spec R AERO
닛산 R34 스카이라인 GT-R V-Spec (흰색)
혼다 S2000 고출력 버전 (적색)
혼다 NSX type S zero(회색)
미츠비시 렐리 아트 LANCER GSR EVOLUTION 6 (적색)
미츠비시 GTO
마쯔다 로드스터 RS
마쯔다 RX-7 Type R
스즈키 ALTO WORKS RS/Z 2WD (적색)
스즈키 카푸치노(주황)
스바루 LEGACY B4 RSK
스바루 Impreza 22B-STi (은색)
다이하츠 Mira TR 2WD 고출력 Ver.
다이하츠 Storia X4 고출력 Ver. (백색)
이스즈 GEMINI C/C 고출력 Ver (N/A)
이스즈 GEMINI C/C 고출력 Ver(터보)



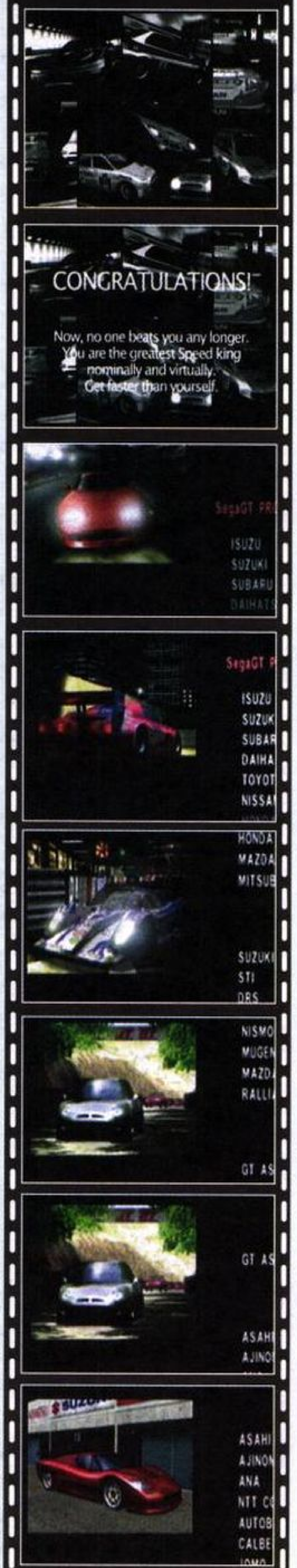
모든 레이스를 석권하면, 다음과 같은 엔딩이 기다리고 있다. 감미로운 음악 뒤에 나오는 특별한 레이싱이란⋯.

ENDING

이제 누구도 당신이 에이스 드라이버라는 것을 부정할 수 없다. 하지만, 지금 당신 앞에는 또 다른 스페셜 레이스가 기다리고 있다. 이 레이스를 석권하여 스피드 킹의 칭호를 얻어라.







WORLD SPEED KING

월드 스피드 킹 모드 - WSK

엔딩 뒤에 기다리고 있는 것은 다름 아닌 세계 최강의 스피드 킹을 노리는 모드. WSK라는 레이싱 모드가 추가된다. 구동 방식별로 최속의 레이서를 가리는 경주이다.

■4WD	■REAR 구동	■FRONT 구동
R34 스카이라인 NISMO	TRD 3000 GT	COROLLA WRC

GRAND ENDING

이제 그 누구도 당신을 앞지를 수 없다. 당신은 이름뿐만 아니라 실제로도 최고의 스피드 킹이 된 것이다. 이제는 자신과의 싸움뿐이다. 더욱 빨라져라.



라이센스 취득 가이드

E Class

STi

SKY PEAK HILL





PLEO RS (FF)

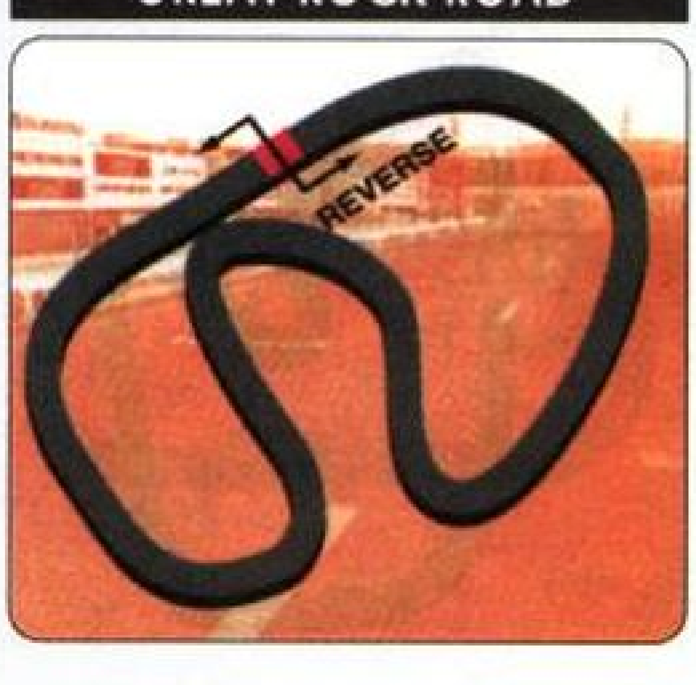
최초의 왼쪽으로의 코너 뒤에 오른쪽 코너에 대비해 천천히 아웃으로 진입합니다. 다음 오른쪽코너에서는 134km/h정도를 유지하며 타이어가 끌리지 않도록 달립니다. 다음의 연속 S자 코너는, 최대한 직선적으로 달리고 사이에 있는 잔디의 위도 그냥 달립니다. 잔디밭의 위를 달리면 차가 흔들리지만, 균형을 잡으며 달리는 편이 빠릅니다.

터널 입구의 S자 코너에서는 140km/h이상으로 터널에 진입할 수 있도록 해야 터널에서 실속하지 않습니다.

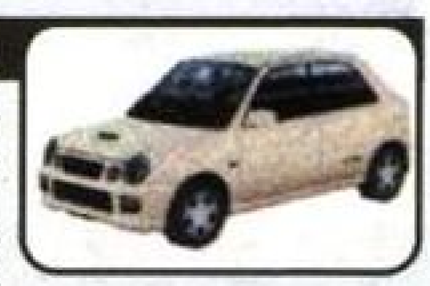
터널 뒤의 오른쪽 복합 헤어핀은 이 코스의 최대 포인트입니다. 가능한 한 깊숙한 곳에 클리핑 포인트를 잡도록, 핸들을 힘껏 돌리며 액셀로 컨트롤 해하며 나갑니다. 사이드 브레이크를 사용하면 다음 직선에서는 타임 로스가 생기므로, 절대 쓰지 않도록 합시다.

DRS

GREAT ROCK ROAD



Opti 4WD



최초의 2연속 좌코너는, 최초의 코너를 직선적으로 빠지고, 다음 코너에서 최대한 아웃인 아웃으로 빠집니다. 약간 모래를 타도 4WD차이므로 좋습니다. 비탈을 오른 뒤의 급한 오른쪽코너는, 액셀 오프로 핸들을 돌리며 벗어나고, 여기도 약간 오프로드를 타도 좋습니다.
다음은 오직 타이어를 끌리지 않도록 직선적으로 달리는 것에 집중합시다.



MUGEN

DEEP ROCKROAD

HONDA Z (4WD)

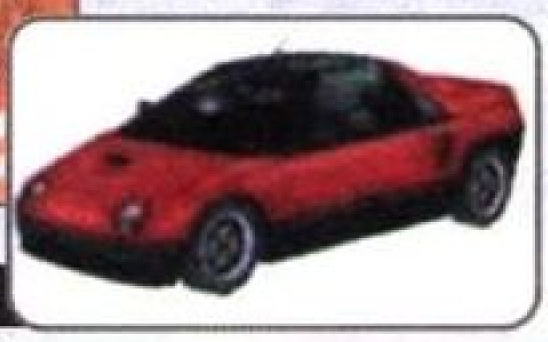


이 코스는 특별히 포인트는 없습니다만, MT가 아니라면 중반부의 오르막에서 실속해서 최고속이 향상되지 않으므로 RPM조절에 신경 써야 합니다.

MAZDA SPEED

SOLID CIRCUIT





AZ-1 (MR)

최초의 왼쪽으로의 코너는 처음부터 인쪽에 붙지 말고, 마쯔다의 간판이 보일 무렵에 인에 붙는 느낌으로 돕니다. 그 후의 완만한 S자 코너는 왼쪽 화살표 표시가 끝나는 부분에서 직선으로 빠집니다.

다음 왼쪽코너는 액셀 전개와 함께 힘껏 핸들을 돌려 인쪽에 붙습니다. 다음 오른쪽코너에서는 브레이크를 잡아 더트에 올라앉지 않을 정도의 라인으로 빠집니다. 더트를 밟는다면 타임 로스가 됩니다.

마지막의 왼쪽코너는 코스그림으로 보는 것 보다 꽤 큰 코너이므로 코스폭을 모두 사용할 생각으로 타이어를 끌지 않게 빠지면 기록이 좋아집니다.

RALLIART

NIGHT SECTION A



AZ-1 (MR)



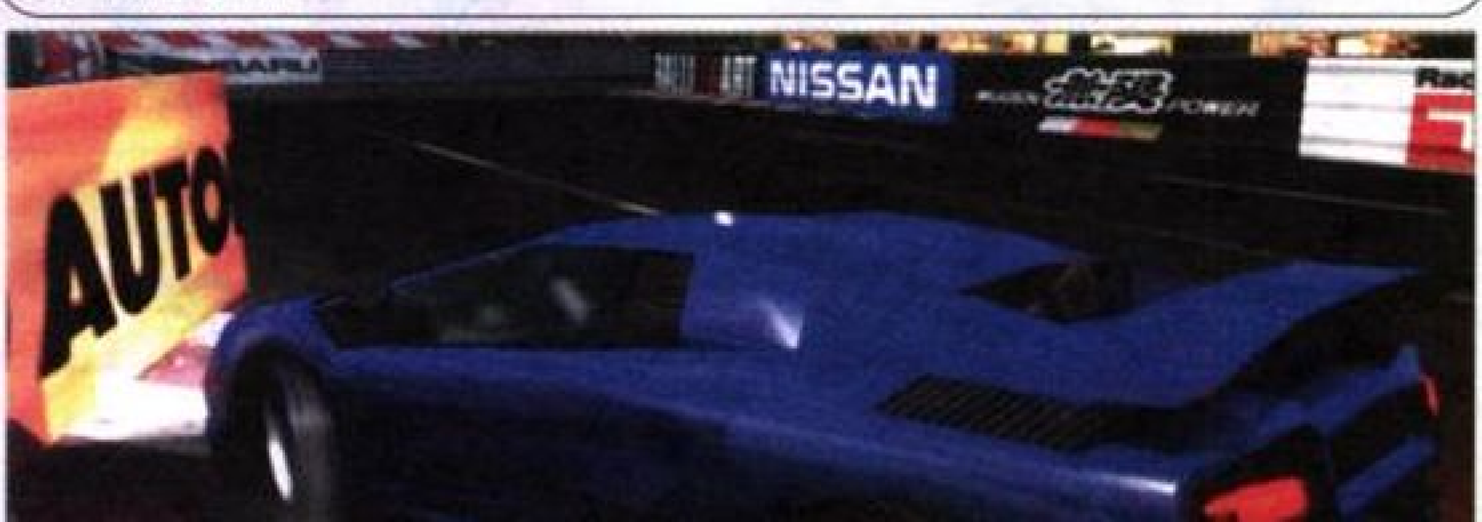
이 코스는 벽에 접촉하면 타임 로스가 되므로, 절대 접촉하지 않도록 합시다. 스타트해서 바로 직각 S자 코너는 최대한 직선적으로 빠지고, 다음 왼쪽코너는 일찍 핸들을 돌려 액셀 전개로 빠져나갑니다. 속도는 135km/h 이상이 나와야 합니다.

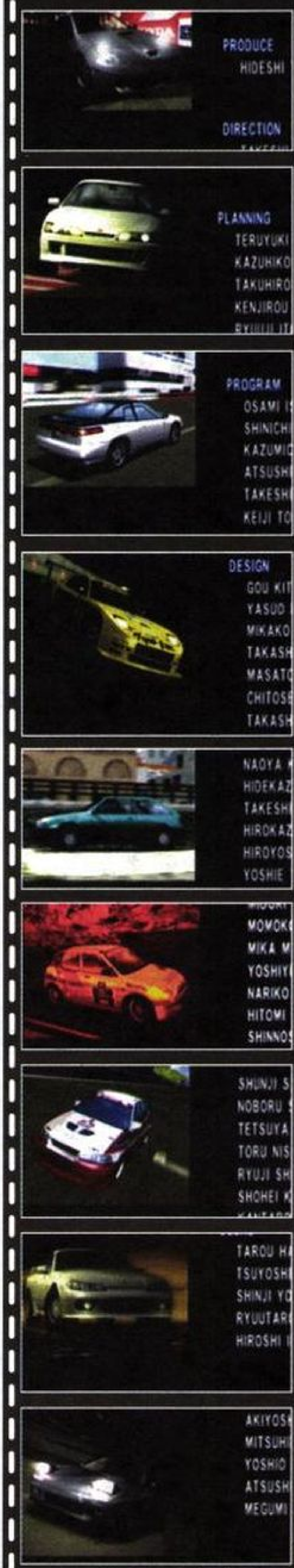
다음의 급한 왼쪽코너는 출구가 좁은 병목 코스이기 때문에, 라인을 신중하게 잡지 않으면 벽에 부딪쳐 버리지만, 빨리 핸들을 꺾어서 부딪치지 않고 액셀 전개로 빠져나갈 수도 있습니다. 여기를 125km/h로 튀어나가듯 빠져나갈 수 없으면 1st을 향한 길은 암울하다고 할 수 있습니다.

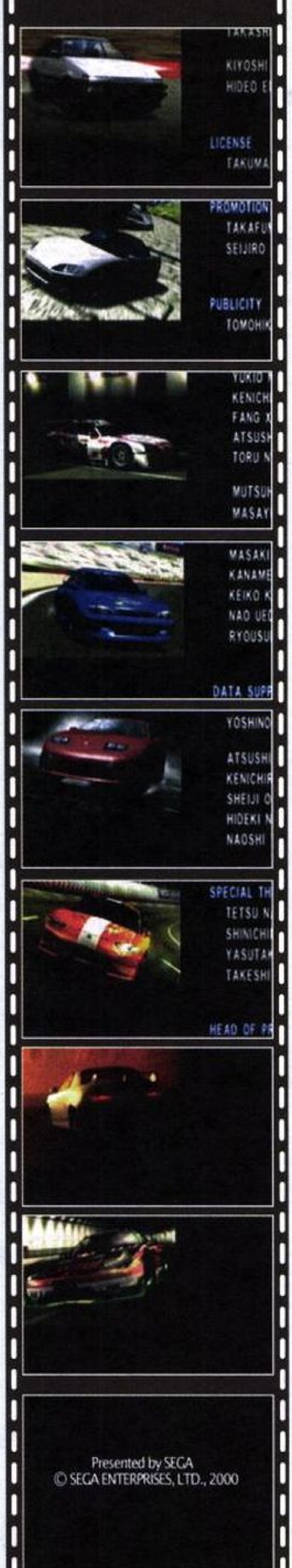
다음 약한 S 자 코너는 출구에서 고저차로 인해 흔들리지 않도록 안정시키면서 빠지고, MT 차라면 그대로 4단으로 비탈길의 정상까지 끌고갑니다. 158km/h에서 쉬프트업 하여, 직선으로 달려서 속도를 올립니다. 노련해지면 170km/h까지 올릴 수 있습니다.

다음 왼쪽코너는 약간 액셀을 늦추며, 이어지는 내리막 복합 왼쪽코너까지 150km/h이상으로 갈 수 있도록 해야합니다. 좌 복합 코너에서는 풀 브레이크로 단번에 핸들을 돌려버리고, 스피드를 떨어뜨리지 않도록, 2회에 나누어 액셀을 밟아줍니다.

시가지에 들어서면 오직 액셀의 조절만으로 직선적으로 빠지고, 절대 속도를 떨어뜨리지 않도록 합시다.

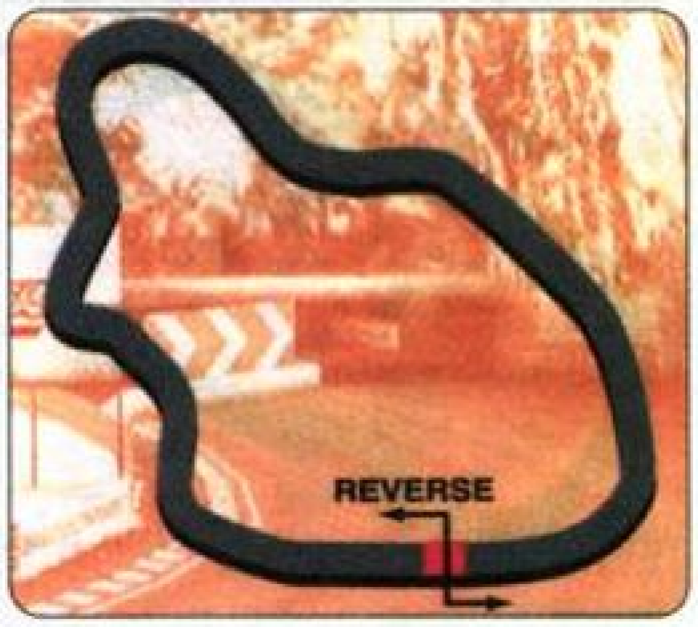






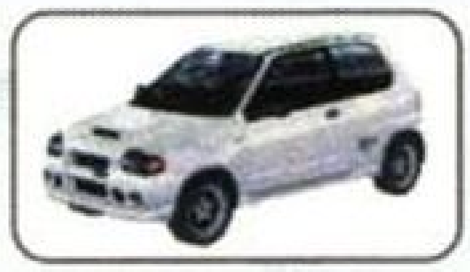
SUZUKI SPORT

SNOWY MOUNTAIN



ALTO 4WD

최초의 왼쪽의 완만한 코너는 가능한 한 폭을 모두 이용하며 돌아서, 터널 진입 때까지 134km/h의 속도를 내도록 합니다. 터널 내에서는 MT차의 경우, 쉬프트 업하지 않고, 4단 그대로 지나고, 다음 터널과의 경계의S자는 직선적으로, 그리고 가능한 한 오른쪽에 붙으면 좋습니다. 터널 출구쪽에 빠져나가는 왼쪽코너는 최대한 인에 붙읍시다. 출구는 의외로 넓기 때문에, 다소 무리해도 좋습니다.



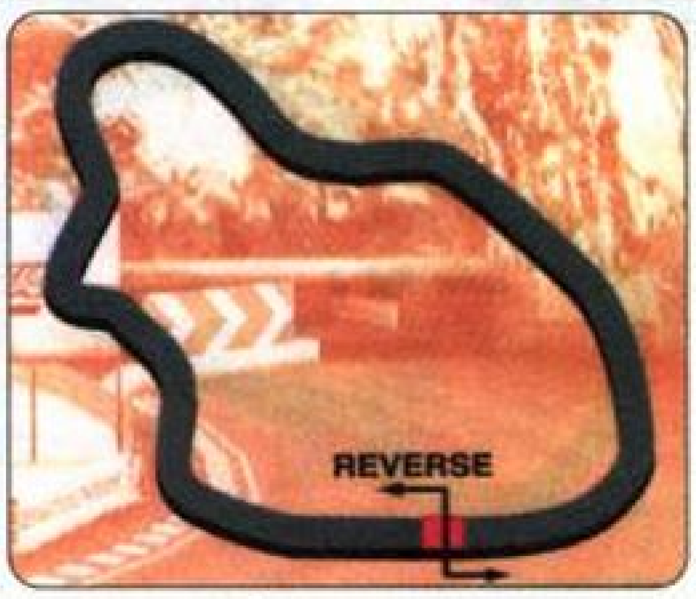
다음에 왼쪽 큰 코너는 오른쪽 직각 코너입니다만, 여기도 직선적으로 달립니다. 우측 직각 코너는 안쪽으로 최대한 핸들을 꺾어준다면 유연하게 돌 수 있습니다.

다음 왼쪽에서 오른쪽 직각 연속 코너는, 민첩하게 안쪽으로 돌며, 더트의 위를 흔들림 없이 달립니다. 4WD이므로 사용할 수 있는 방법입니다. 이후는 스피드가 떨어지지 않도록 전력 질주해야 합니다.

B Class

RALLIART

NIGHT GROUND



MIRGE ZR (FF)



DRS

NIGHT SECTION A(Rev)

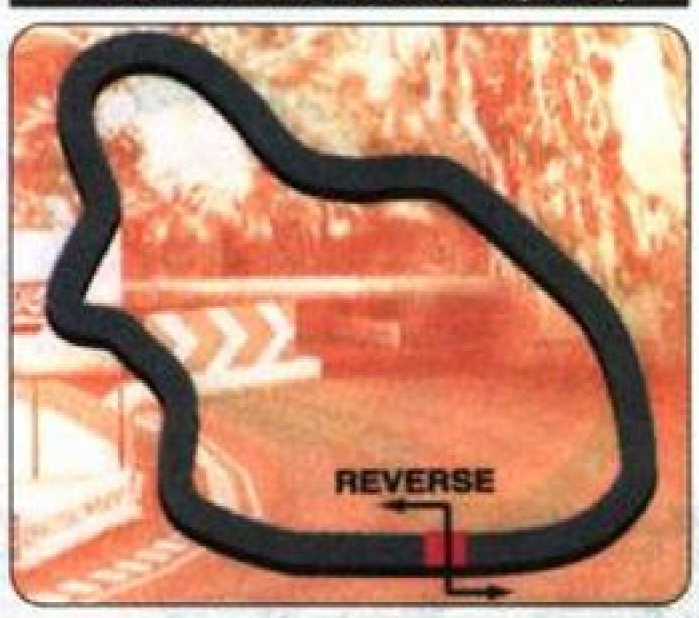


Storia X4 (4WD)

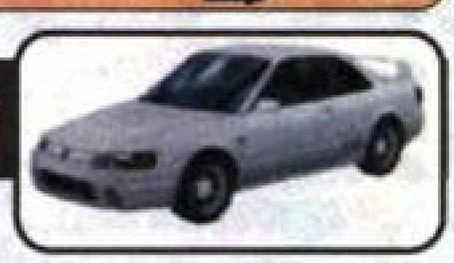


TRD

SNOWY MOUNTAIN(Rev)

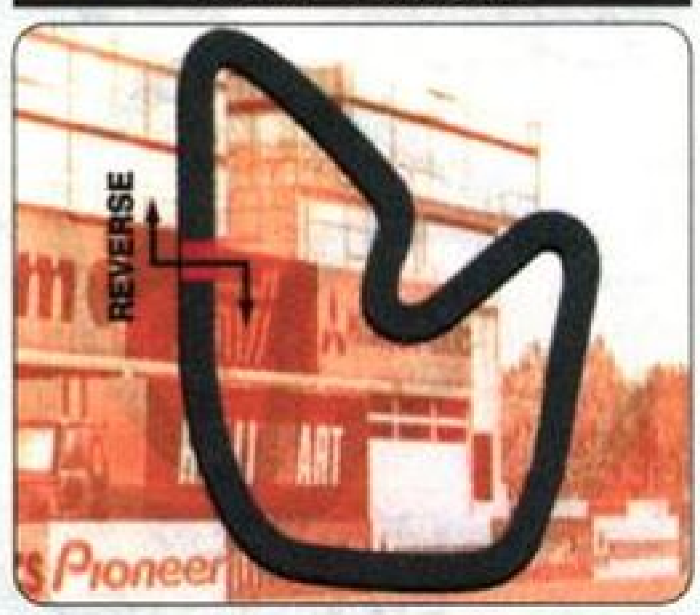


AE 트레노 (FF)

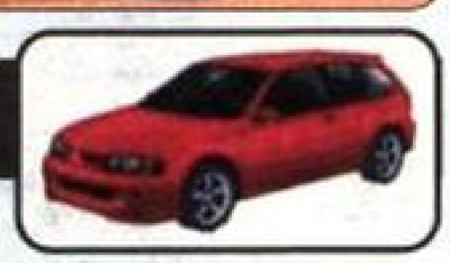


NISMO

SOLID CIRCUIT

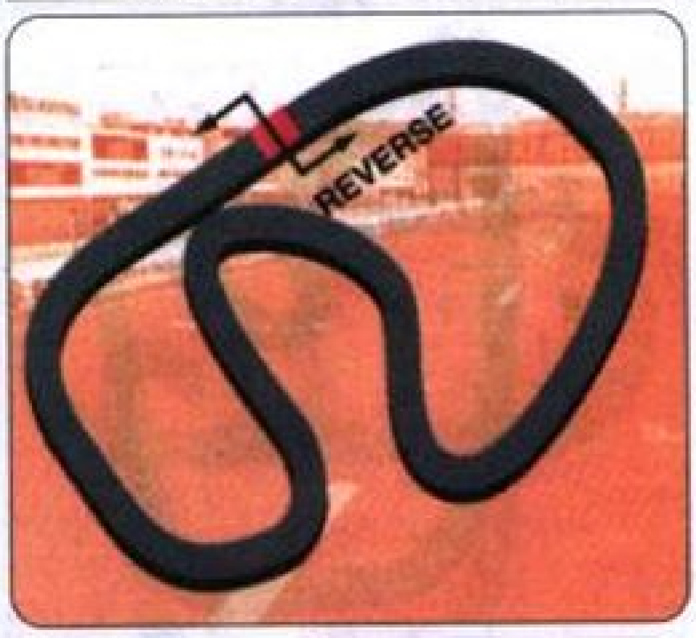


N15 펄서 (FF)



MUGEN

GREAT ROCK ROAD

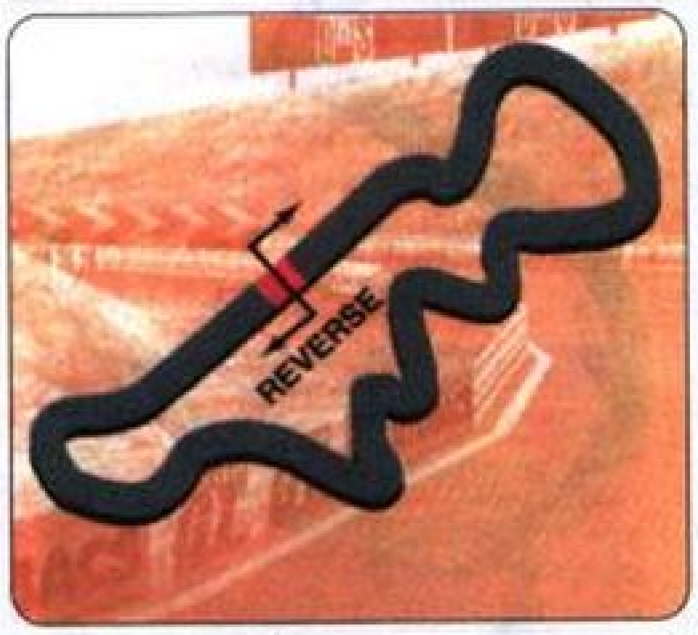


시빅 Type R (FF)

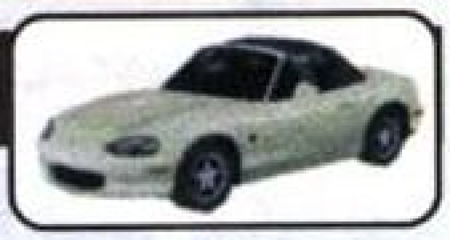


MAZDA SPEED

SKY PEAK HILL



로드스터 (FR)

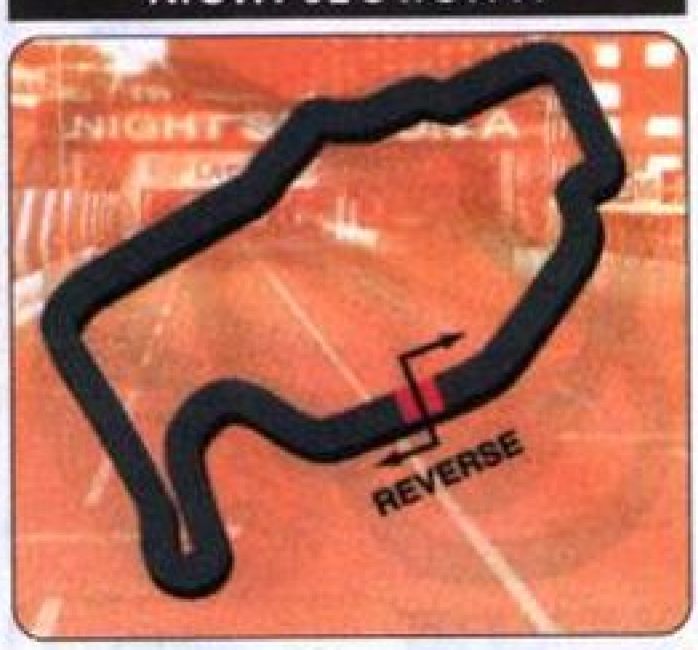




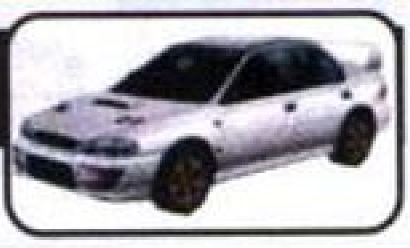
A Class

STi

NIGHT SECTION A

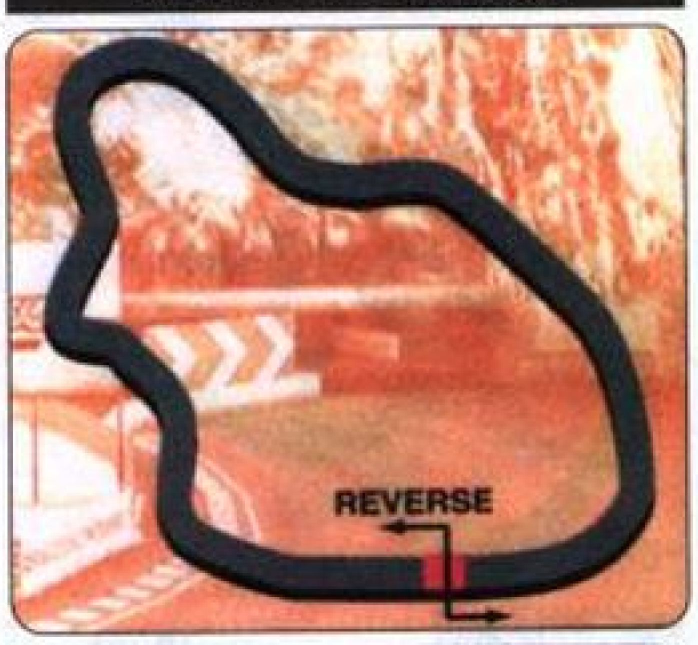


인프렛사 V (4WD)

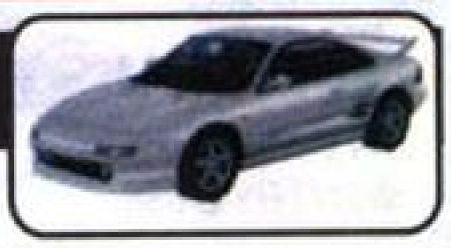


TRD

SNOWY MOUNTAIN

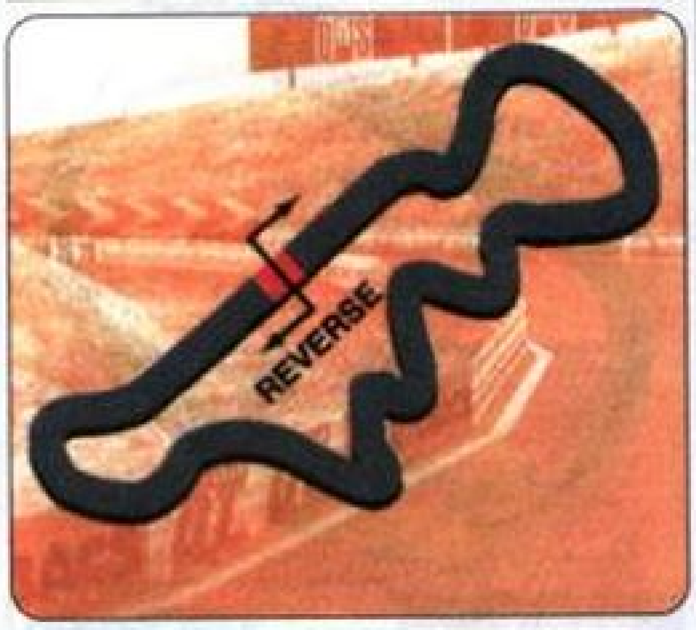


MR-2 GT (MR)

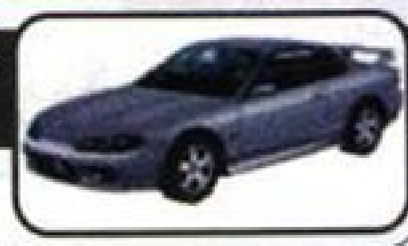


NISMO

SKY PEAK HILL (Rev)

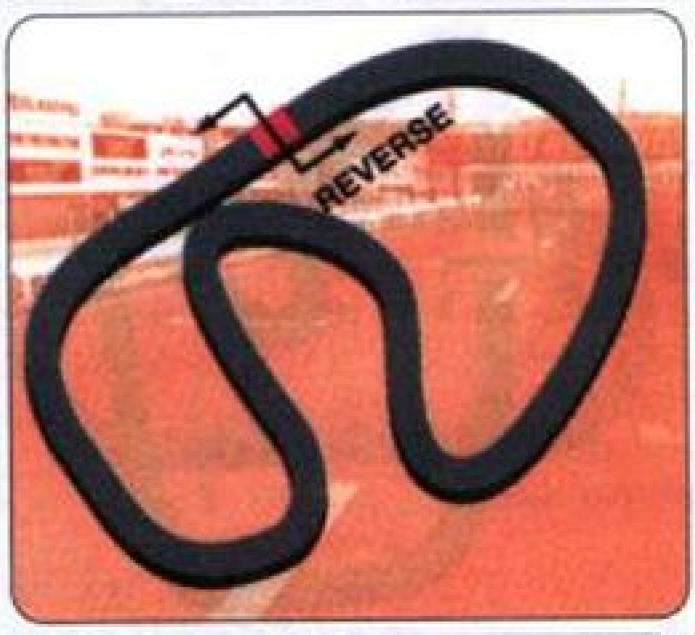


S15 실비아 (FR)

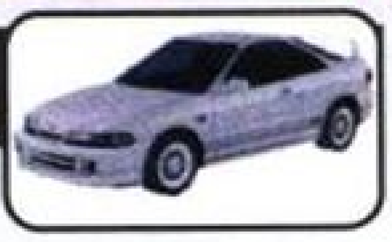


MUGEN

GREAT ROCK ROAD



인테그라 Type R (FF)

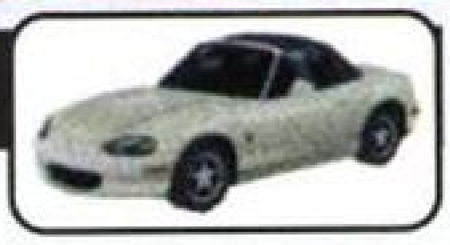


MAZDA SPEED

SOLID CIRCUIT(Rev)



로드스터 (FR)

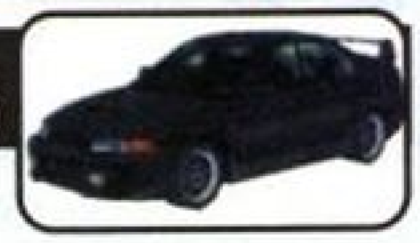


RALLIART

NIGHT SECTION A(Rev)



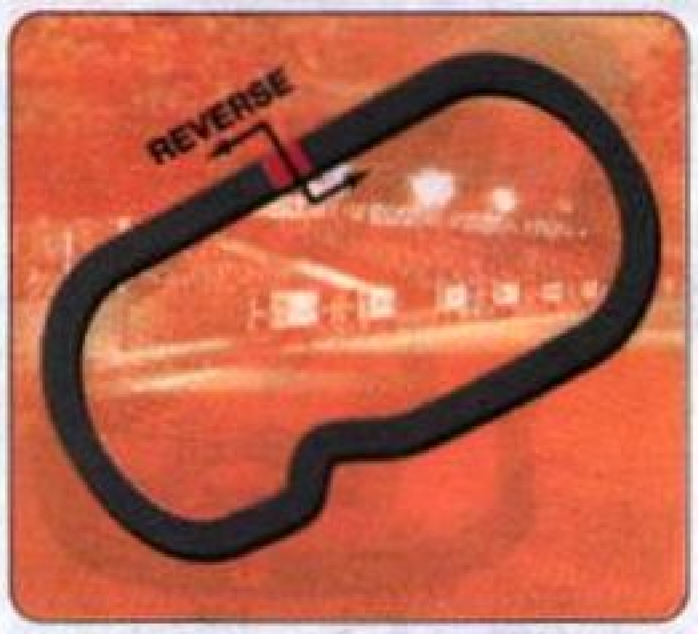
란서 에볼루션 6 (4WD)



SA Class

NISMO

NIGHT GROUND(Rev)

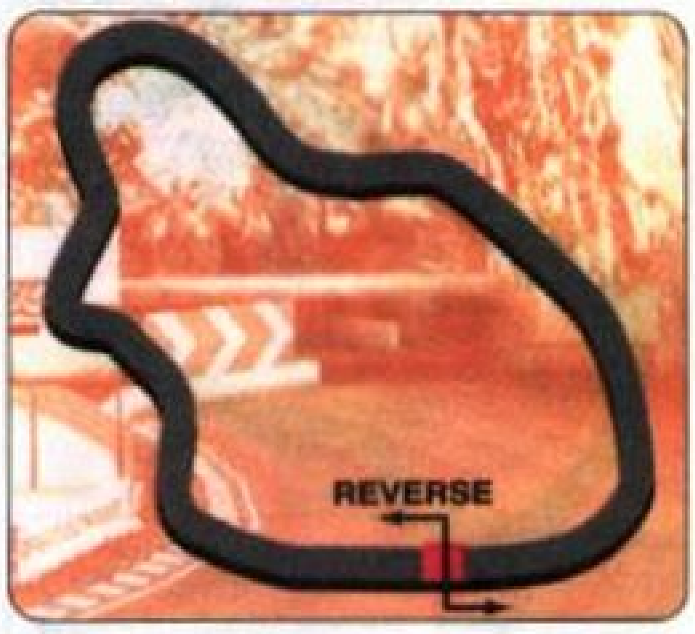


R34스카이라인GT-R V스팩 (4WD)



STi

SNOWY MOUNTAIN(Rev)



인프렛사 22B-STi (4WD)

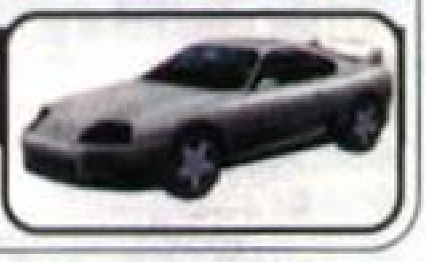


TRD

SOLID CIRCUIT(Rev)

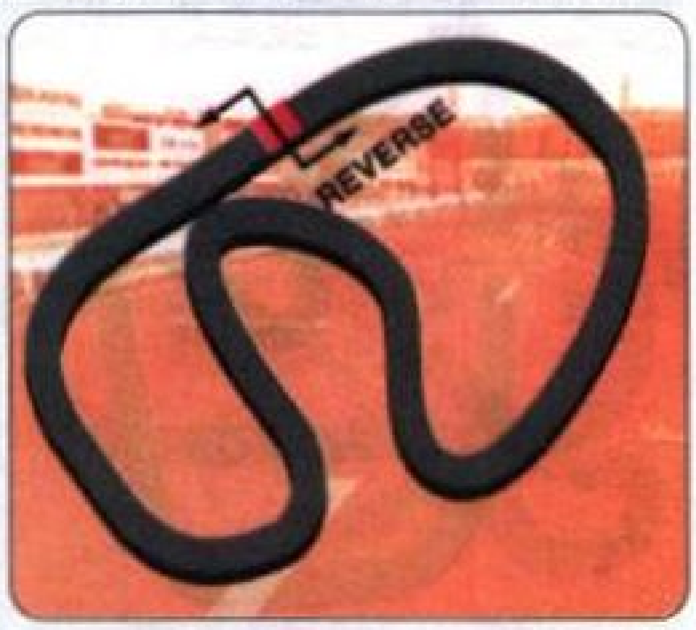


스프라RZ (FR)



MUGEN

GREAT ROCK ROAD(Rev)

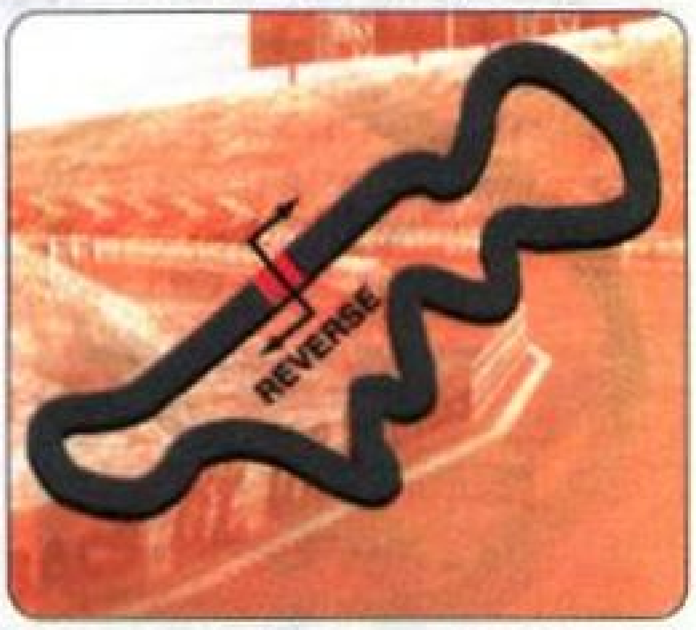


NSX S-Zero (MR)



MAZDA SPEED

SKY PEAK HILL(Rev)

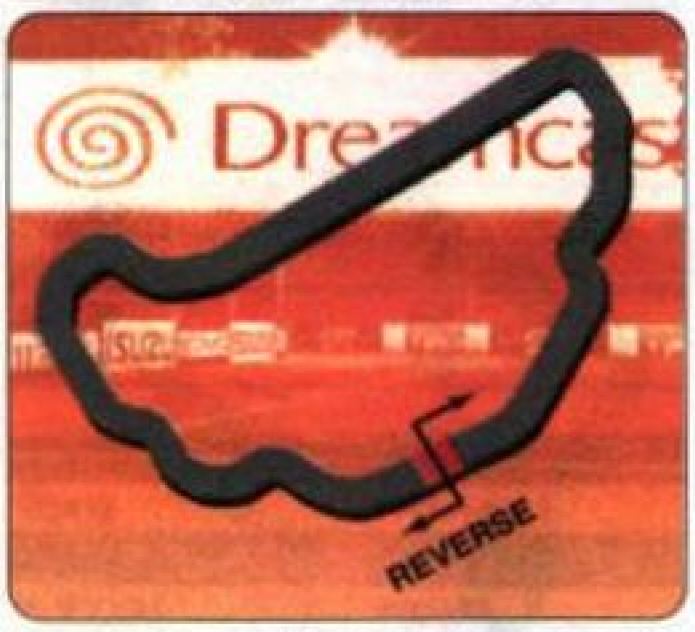


코스모 (FR)



RALLIART

NIGHT SECTION B



GTO 트윈터보 (4WD)



용어 해설집

레이싱에 주로 사용되는 용어들을 모아보았습니다. 공략 도중 모르는 용어가 나오면 이곳으로 와서 찾아보시면 쉽게 이해할 수 있습니다. 다른 게임이나 레이싱 경기를 보실 때에도 도움이 되리라 생각합니다.

가

■ 가스차지(Gas Charge)

가스는 가솔린의 준말. 가스차지란 차에다가 휘발유를 공급하는 일을 의미한다.

■ 갭(Gap)

노면상에 있는 돌기들을 일컫는 말로 돌이나 바위가 솟은 것이 아니라 도로자체가 평탄하지 않고 솟아있는 것을 가리킨다. 랠리경기 도중의 러프 로드에는 갭이 종종 나타나 차가 크게 점프하기도 한다. 갭을 통과할 때는 타이밍을 맞추어 액셀레이터를 컨트롤하고 안정된 자세를 유지해야 한다.

■ 공냉식

공기로 냉각을 시키는 것이다. 엔진 재료로는 알루미늄합금 등을 쓰고 냉각하기 쉽도록 표면이 넓은 모양을 하고 있다. 자동차에서는 팬으로 공기를 보낸다. 대개는 온도가 낮아서 냉각시킬 수 있으나 공냉식은 공기뿐 아니라 윤활유 순환으로도 냉각시킨다. 포르쉐911에 사용되었으나 모델을 바꾸면서 수냉식으로 바꾸었다.

■ 공력중심

자동차를 옆에서 보았을 때의 풍압중심으로 보디 옆면 한가운데서 어긋나는 바람작용의 중심을 말한다.

공기역학적 안정성을 생각할 때 흡입중심과 무게중심의 거리가 옆바람에 의해 흐트러지는 모멘트 암이 된다. 보통은 풍압중심이 중심보다 앞에 있고 옆바람을 받으면 아래로 내려가게 된다. 앞바퀴 굴림차일 경우 중심과 풍압중심이 가까워서 직진성이 좋다.

■ 과급방식

자연의 대기압이 아니고 압력을 높인 공기를 흡입시키는 방식으로 흡입효율은 2배까지 되어 엔진출력이 커진다. 슈퍼차저, 터보 차저는 이렇게 가압하는 장치이다. 대기압보다 높은 기압의 공기를 과급압이라 한다.

■ 과급압 컨트롤

과급압은 터보압과 같은 말로 배기 터보는 엔진의 배기 가스량이 늘어나면 더 빨리 회전하고 컴프레서는 고압을 발생하게 된다. 엔진의 압축비는 휘발유의 연소에 알맞은 빈도가 있어 그 이상이 되면 이상 폭발하여 엔진이 파괴된다. 이 때문에 설계된 대로의 흡기압이 되도록 과급압을 컨트롤하는 장치가 필요하다.

■ 그리드(Grid)

레이스의 출발선을 말한다. 보통 예선기록에 따라 스타트 라인에서부터 2열고 늘어서는데 순위에 따라 트랙노면에 출발선이 표시되어 있다. 2열 출발만 있는 것은 아니다. 트랙에 따라 3열로 서기도

하고 3-2-3열로 교차해서 출발하는 경우도 있다. 미국의 인디카 시리즈에서 이 같은 출발방법이 쓰였다.

■그룹 에이(Group A)
세계 자동차 연맹에서는 경주 참가 차량을 몇 가지로 구분하고, 각 경주차마다 조건이 같도록 규정을 만든다. 기본적으로 연속 12개월 동안 생산되는 대수를 기초로 그룹을 나눈다. 예를 들어 그룹 A는 연간 2천5백대, 그룹 B는 연간 2백대가 기준이 된다. 또한 각 클래스는 제각기 차량 개조 범위를 제한하고 있다. 87년부터 세계 랠리 선수권전(WRC) 은 그룹 A 차량으로 진행되고 있다.

■그립주행(GripDriving)
코너에서 타이어를 미끄러뜨리지 않고 달리는 방법. 포장된 서키트에서 가장 빠른 랩타임을 내기 위해서는 타이어를 미끄러뜨리지 않는 것이 중요하다. 타이어가 미끄러지면 접지력을 잃어 코너에서 높은 속도를 유지할 수 없기 때문이다. 그립주행의 반대말은 드리프트 주행이다. 장애물을 놓고 주파 시간을 측정해 겨루는 짐카나에서 사이드 브레이크를 써서 타이어를 미끄러뜨리는 것에 반대되는 말로 사용하기도 한다.

■기어비(Gear Ratio)
한 쌍의 맞물린 기어의 잇수비로서 큰 기어의 잇수를 작은 기어의 잇수로 나눈 값이다. 기어비가 2라면 돌려지는 쪽의 기어 회전 속도는 절반이 되지만 회전력은 2배가되어 전달한다. 서로 맞물린 2개 기어의 톱니수에 의해 감속비율은 결정된다.

나

■내구레이스(Enduro Race)
장거리 레이스. 세계적으로 유명한 르망 24시간 레이스는 문자 그대로 24시간을 계속 달리는 경기다. 매년 2월에는 미국 플로리다주에서 '데이토나 24시간'이 열린다. 두 레이스는 세계 내구레이스의 양대 산맥이다. 보통 4천 Km 이상을 달린다. 내구레이스는 한대의 경주차를 2~3명의 드라이버가 번갈아 몰게된다. 연료공급, 타이어 교환 등의 팀워크도 필요하다.

■내셔널 컬러(NationalColor)
드라이버나 경주차의 국적과 관계없이 참가팀의 국적을 기준으로 한다. 미국은 청색과 흰색, 영국은 녹색, 독일은 은색, 프랑스는 청색, 이태리는 적색, 일본은 아이보리색 등이다. 그러나 F1을 비롯한 유명 레이스에서 이 색상이 꼭 지켜지는 것은 아니다. 나라와 관계없이 스폰서의 이미지컬러를 쓰는 경우가 많기 때문이다. 이태리의 페라리팀이 내셔널컬러를 쓰고 있는 대표적인 팀이다. 레이스 팬들은 고유색을 흔들어 자기나라 드라이버를 응원한다.

■노크센서(KnockSensor)
이상연소에 의한 불쾌한 소리와 진동이 일어나고 엔진출력도 낮아진다. 터보에 있는 특수한 현상으로 압축비가 너무 높아져 이상연소를 일으키기 쉽다. 이를 막기 위해 노킹이 발생하면 그 진동을 파악하여 점화시기를 늦추는 신호를 보내는 장치이다.

■노킹(Knocking)
스파크 플러그로부터 열이 아니라 과열된 연소실 벽의 열 등으로 심하게 연소되는 현상이다. 노킹을 일으키면 이상한 압력파가 생겨 엔진이 진동하는 것 같은 느낌이 들면서 날카로운 금속 소리가 난다. 이것이 심해지면 피스톤 파손등 엔진의 치명적인 손상으로 이어진다. 압축비가 높거나 점화시기가 빠른 것이 그 원인이다. 정상연소에 대해 이상연소의 결과로 일어나는 현상이다.

■뉴트럴스티어(Neutral Steer)
일정한 속도로 코너를 돌고 있는 차가 스피드를 올려도 언더 스테어나 오버 스테어의 현재 특성을 가리킨다.

다

■더블 오버헤드 캠샤프트식(Double OverHead Camshaft)
캠샤프트가 두개로 된 OHC로 한쪽의 캠샤프트가 흡기 밸브를 다른 쪽의 캠샤프트가 배기 밸브를 개폐하도록 되어있다. 캠이 직접 밸브를 열어서 고회전에 알맞고 그만큼 큰 힘을 낼수 있으나 캠샤프트를 움직이는 매커니즘이 복잡해진다.

■더블클러치(Double Clutch)
Shift-Down을 부드럽게 하기 위한 클러치 조작 테크닉으로 순서는 아래와 같다.

1. 클러치페달을 밟는다.
2. 기어를 중립으로 한다.
3. 클러치페달에서 발을 뗀다.
4. 액셀페달을 순간적으로 깊게 밟아 엔진 회전을 높인다.
5. 다시 클러치를 밟는다.
6. 낮은 기어로 Sift-Down한다.
7. 클러치를 연결한다.

기어 중립 버튼이 없는 관계로 세가GT에서 사용하는 것은 여의치 않다.

■데드히트(DeadHeat)
레이스에서 경주차들이 앞서거니 뒤서거니 심한 선두경쟁을 벌이는 모습을 말한다. 경주차 두 대가 거의 동시에 피니시 라인을 통과하는 상태를 의미하기도 한다. 특별히 피니시 때의 접전을 클로즈 피니시라고도 한다.

■드라이빙 포지션(Driving Position)
운전할 때의 자세를 뜻한다. 고속으로 코너를 돌 때는 핸들조작과 재빠른 기어변속, 그리드를 정확하고 민첩하게 조작하기 위해서는 이 드라이빙 포지션이 상당히 중요하다.

■드래그 레이스(Drag Race)
평탄한 직선코스에서 정지부터 피니시까지 달린 시간을 재는 스피드 레이스이다. 엄밀하게 따져 트라이얼 레이스의 일종이지만 세계적인 인기 때문에 하나의 독립적인 레이스로 자리잡고 있다. 이 경기는 60년대 미국 캘리포니아에서 시작된 것으로 로스엔젤리스의 월간지 기자였던 월리 파커가 창안했다. 물이 마른 호수바닥에서 16km를 가장 빨리 달리는 지역경기에서 착안해 400m의 코스로 가속도를 겨루는 드레그레이스를 만들어냈다.
현재 미국에서 NHRA등에 의해 매년 시리즈로 경기를 치르고 있다. 경주차는 프로급인 드래그스터와 퍼니카 등 여러 클래스로 나누어진다. 니트로 메탄을 연료로 한 고성능 엔진을 쓰며 브레이크의 힘만으로는 정지하기가 힘들어 낙하산과 같은 별도의 제동장치를 가지고 있다.

■드리프트(Drift)
코너를 돌 때 액셀 페달을 힘껏 밟으면 뒷바퀴가 슬라이드 하는 것을 드리프트라고 한다.
드라이버가 카운터 스티어 등을 통해 컨트롤 할 수 있는 범위이다. 액셀을 밟은 상태의 슬라이드라면 파워 드리프트 또는 파워 슬라이드라고 한다. 코너에 진입하기 위해 핸들을 꺾어도 차는 그대로 직진하려는 관성이 남아있다.
코너에 들어간 다음 액셀 페달에서 발을 떼면 관성이 이동해 뒷바퀴가 슬라이드하기 시작한다. 이것을 관성 드리프트라고 한다. 한편 코너에 들어가서도 브레이크 페달을 계속 밟아 슬라이드시키는 것을 브레이크 드리프트라고 한다.

■드리프트 아웃(Drift Out)
굴림 방식에 상관없이 코너링 때 차체의 Z축 중심의 요잉 모멘트 이상으로 횡으로의 힘이 다른 접속 방향으로 슬라이드가 발생하는 상태를 말한다.

마

■마샬 카(Marshal Car)
예선 및 레이스가 치러지기 전에 주행코스를 돌면서 점검하는 차. 레이스 진행자들이 담당부서에 제대로 배치되어 있는지를 확인하기 위해 코스를 돌기도 한다.

■메디컬 폼(Medical Form)
레이싱 드라이버의 국제 신체검사 중 혈액형, 시력, 파상풍 백신 접종날짜, 경기중의 사고 여부 등이 기록되어 있다. 연 1회 건강진단을 받았다는 의사의 사인도 들어 있다. 메디컬 폼이 없으면 레이스에 나갈 수 없다.

■모디파이(Modify)
개조, 개량이라는 뜻. 그룹 A와 그룹B, 그룹 N 등의 경주차 개조 범위는 각각 다르다. 보통은 서키트 상태, 주행거리에 맞게 엔진, 섀시 등을 개조한다. 이것을 흔히 '모디파이 한다'고 표현한다.

■메카닉(Mechanic)
자동차 튜닝을 비롯해 경주차의 점검, 조정, 정비 등 차가 달리는 데 필요한 일을 담당하는 사람. 레이스에서는 피트 요원으로 등록된 사람만이 피트에 대기하고 있다가 경주차가 피트인 하면 재빨리 차를 정비한다.
장거리 레이스에서는 경기도중 타이어 교환과 급유도 미캐닉의 주요 임무다. 따라서 미캐닉은 정비실력이 뛰어날 뿐만 아니라 풍부한 경험이 필요하고 경기 규칙도 잘 알고 있어야 한다.

바

■배기량
각 기통의 실린더 면적×스트로크×기통수를 말하며 cc나 ℓ로 표시하고 엔진 크기의 척도가 된다. 배기량은 차 자체의 급수를 매겨준다. 자동차 세금도 배기량을 기준으로 세율이 정해져 자동차 제원에서 가장 기본이 된다.

■백 스핀 턴(Back Spin Turn)
유럽의 얼어붙은 랠리 등에서는 차가 잘못되어 스핀현상을 일으켜 의도적으로 다시 스핀턴을 벽으로 하여 방향을 바로잡는 관성을 이용한 특수기술이다.

■밸브타이밍(Valve Timeing)
4사이클 엔진의 흡, 배기 개폐 시간으로써 상사점 또는 하사점으로부터 크랭크 샤프트의 회전각도로 표시된다. 일반적으로 흡기밸브는 엔진에 흡입되는 혼합기의 관성을 이용하여 흡기효율을 향상시키기 때문에 상사점 전15도 전후에서 열리고 하사점 후 50도 전후에서 닫힌다. 배기 밸브는 연소가스를 신속하게 배출하기 위하여 하사점 전 50도 전후에서 열리고 상사점 후 15도에서 닫힌다. 이 밸브 타이밍을 어떻게 설정하느냐에 따라 엔진의 출력이 크게 달라진다. 흔히 저속형 엔진에서는 밸브가 열리는 시기가 늦고 닫히는 시기가 빠르다. 고속형은 그 반대가 된다.

■뱅크(Bank)
트랙의 경사진 노면을 말한다. 프루빙 그라운드나 모벌 코스에서 고속으로 달리는 경주차의 원심력을 제어하기 위해서 안쪽으로 각도가 기울어진 뱅크를 만들고 있다. 최근에는 위험성 때문에 만들고 있지 않다. 인디애나 폴리스 트랙이 대표적이나 자동차 주행 실험을 하는 메이커의 트랙도 뱅크식으로 되어있다. 역뱅크는 코스의 바깥쪽이 낮게되어 있는 경사면을 말하며 일본의 스즈키 서키트의 역뱅크가 유명하다.

■베스트 랩타임(Bestlap Time)
경기중 서키트를 한바퀴 돈 시간이 가장 짧은 기록을 베스트 랩타임이라고 한다. 외국에서는 페이스트 랩이라고도 한다. 예선기록까지 따지는 코스 레코드와는 달리 베스트 랩타임은 본선 레이스 때의 기록으로 따진다.

■ 보디 셸(BodyShell)

오르고 내리는 것을 도와주는 도어이다. 엔진점검을 위해 있는 보닛, 리어의 트렁크 리드 등 개폐하는 부분을 제외한 외면 부분을 총칭해서 보디셸이라 부른다. 때문에 펜더나 루프도 보디셸에 포함된다. 이것을 나누면 프론트 보디, 리어 보디, 언더 보디, 사이드 보디가 된다.

■ 복합코너

하나로 보이는 커브 속에 반지름이 다른 두개 이상의 커브가 결합되어 있는 것이다. 입구는 커브가 그리 심하지 않은데 점차로 심해지거나 또는 반대로 출구에서 완화되는 코너이다. 서키트에서는 일부러 이런 곳을 만든다.

■ 브레이킹 드리프트(Breaking Drift)

코너링 테크닉의 하나로 제동을 하면서 드리프트하는 테크닉과 브레이크를 드리프트 하는 두 가지의 종류가 있다. 이 테크닉이 랠리에서 주로 이용되는 것은 노면이 평탄함 내리막 코너에서인데 어떤 경우든 브레이킹 드리프트는 코너링 전반에만 쓴다. 다시 말해서 코너링의 전반을 직선으로 들어가 주행하며 이 사이에 제동을 한다. 이 제동은 앞바퀴의 하중을 높이기 위한 것으로, 앞바퀴의 접지력을 높임으로써 방향성을 유지하게 해준다. 그러나 필요 이상으로 조작하게 되면 거꾸로 앞바퀴에 하중이 지나치게 크게 걸려 언더 스테어 경향이 강해진다. 물론 이 때의 브레이킹은 단순히 제동장치에 의한 것이 아니라 드리프트에 의해 얻어진 드리프트 저항도 제동의 구실을 한다. 본래의 브레이킹 드리프트는 드리프트 할 때 브레이크를 병용해서 앞바퀴 하중을 높이고 뒤쪽을 보다 바깥쪽으로 흔들어 모든 드리프트 각을 증대시키는 테크닉이다. 그럼으로써 고속으로 코너에 진입할 때 일어나기 쉬운 언더 스테어를 방지하고, 입구로부터 클리핑 포인트로 향해 차를 끌고 나갈 수 있게 한다.

■ 브레이킹 포인트(BrakingPoint)

브레이크를 밟는 지점. 브레이킹 포인트가 코너에 가까울수록 코너진입이 빨라진다. 그러나 너무 빨리 들어가면 그만큼 코너링 스피드가 떨어지기 때문에 랩타임 향상으로는 이어지지 않는다.

■ 블라인드 코너(Blind Corner)

앞이 보이지 않는 코너에서 장애물에 진입할 때 앞을 확인할 수 없는 코너를 가르킨다. 내리막에서 클리핑 포인트를 확인할 수 없는 곳도 블라인드 코너라고 한다. 운전정보가 차단된 블라인드 코너는 매우 위험하기 때문에 속도를 높여서는 안된다. 일반도로를 달릴 때는 마주 오는 차가 있을지도 모른다는 전제 아래 더욱 조심스럽게 운전해야 한다. 블라인드 코너는 미리 익혀놓았더라도 안전을 위해 절대 감속해야 할만큼 위험한 구간이다.

■ 블랙마크(BackMark)

급 브레이크나 휠 스핀에 의해 트랙바닥에 생기는 검은 타이어 자국으로 스키드 마크라고도 한다. 일반도로에서는 사고때 운전자의 부주의를 판정하는 단서로 쓰이기도 한다.

■ 블로킹(Blocking)

뒤에서 쫓아오는 차에 추월 당하지 않기 위한 드라이빙 테크닉이다. 레이스에 가장 빠른 속도를 내는 라인을 레코드 라인이라고 하며 정상적이라면 이 라인을 타는 것이 가장 유리하다. 그러나 뒤차가 추격을 할 때는 의도적으로 추월이 힘든 라인으로 바꾸어 달리는 경우가 있다. 자신의 차로 앞차의 길을 막는 것과 같은 효과를 낸다. 그러나 모든 블로킹이 정당한 것은 아니다. 의도적으로 앞차를 가로막는 것은 반칙이다. 보통 사진의 주행선을 이유 없이 2차례 이상(지그재그식으로) 바꾸면 주행방해로 패널티를 받는다.

사

■ 사이드 밸브(SideValve)

엔진 블럭쪽에 흡, 배기밸브가 붙은 오래된 스타일로 실린더 헤드보다 낮은 위치에 설치되어 있는 캠 샤프트에 의하여 구동되었다. 손실이 많을 뿐만 아니라 출력면에서도 불리해 최근에는 거의 쓰지 않고 있다. 구조가 간단하고 엔진의 크기도 작게 할 수 있지만 그만큼 연소실이 평면적으로 되어 버린다.

■ 서키트(Circuit)

출발과 끝이 연결된 주회로로 구성된 레이스 트랙을 서키트라고 한다. 우리 나라의 용인 스피드 웨이가 그 예다. 서키트는 형태에 따라 여러 종류가 있다. 우선 스즈카, 몬자, 실버 스톤과 같이 여러 개의 코너를 연결해 놓은 형태가 가장 일반적이다. 이밖에 미국 등지에는 타원형의 오버 코스로 만든 서키트가 있고 모나코, 마카오 등에는 시가지 구간을 이용한 서키트도 마련되어 있다.

■ 서징(Surging)

보통은 밸브 서징이라고 한다. 엔진의 허용 회전수를 넘어 과회전시키면 흡배기 밸브가 이상 진동하여 출력이 떨어지는 것이다. 엔진이 파손되기 쉽다.

■ 세이프티 존(SafetyZone)

포장된 트랙 바깥쪽에 있는 안전지대. 레이스 도중 사고, 화재 같은 긴급사태가 발생했을 때 탈출하거나 대피하는 장소다. 잔디나 흙으로 되어 있는 경우가 많아 그린(green), 또는 더트(dirt)라고 부르기도 한다.

■ 세팅(Setting)

경주차의 각 부분을 조정하는 것. 코스 특성, 기후, 드라이버의 운전 특성 등 여러 가지 요소를 참고해서 경주차가 더 빨리 달릴 수 있도록 세팅한다. 팀의 데이터 축적이 그 바탕이 된다. 드라이버와 세팅 담당자의 의견 교환도 중요하다. 일본 F3000의 예를 들어보자. 중고속 코너가 많은 스즈카와 1코너에서 승부가 갈라지는 후지 스피드 웨이에서는 직선에서 최대의 파워가 나오도록 기어비를 손본다. 리어 윙의 경우 후지에서는 얇고 폭이 좁은 윙을 한 두개 달지만 스즈카에서는 위에 2개, 아래쪽에 하나를 단다.

■ 센터 베어링(Center Bearing)

배기펌프와 컴프레서는 한 축의 양끝에 붙어 있고, 이 축 중앙에는 지지하는 베어링이 있다. 1분에 10만회나 회전하는 베어링은 정밀한 균형과 윤활이 필요하고, 이 부분에는 플로팅 베어링이라는 특수한 기술이 쓰인다. 윤활은 엔진오일을 써서 동시에 냉각하지만 최근에는 이 부분을 수냉으로 하는 것이 늘어나고 있다.

■ 쉐이크 다운 테스트(Shake DownTest)

새 경주차가 최초로 테스트 주행을 하는 것을 말한다. 국내에서는 신차종이 자주 등장하지 않지만 F1머신의 경우 매년 새로운 섀시를 얹거나 엔진을 손보아 시즌 전 바로셀로나 등에서 쉐이크다운 테스트를 받고 있다. 쉐이크다운이란 미국식 표현으로 시운전, 성능시험이란 뜻이다.

■ 소잉(Sawing)

급코너에서 스핀을 막기 위해 스티어링 휠을 좌우로 끊어서 달리는 테크닉이다. 최근에는 경주차가 발달되어 이 같은 카운터 테크닉이 필요없지만 노면의 변화가 심한 랠리 드라이빙에서는 소잉을 응용한 스티어링 휠 조작이 아직도 쓰이고 있다.

■ 숏트랙(Short Track)

트랙길이가 1마일(1.6Km) 이하인 오벌 코스를 숏트랙이라고 한다. 미국에는 약 1천여개의 숏트랙이 있다. 이 트랙에서는 쿼터 미젯, 미젯, 스프린터 레이스 등이 열린다. 힘 좋은 경주차가 짧은 트랙을 달릴 때 많은 묘기가 나온다.

■ 수냉식

엔진은 연료가 타서 고열로 가열이 되기 때문에 연속해서 달리려면 계속 냉각을 해야 한다.

고성능 엔진일수록 냉각은 더욱 중요해진다. 엔진의 블록과 헤드 속에 수로를 만들어 가열된 냉각수를 라디에이터에 순환시켜 냉각하여 100°C 이하로 유지하게 한다. 공냉식 보다 효율이 좋고 엔진크기도 작게 할 수 있어 자동차 엔진 대부분 수냉식을 쓰고 있다.

■ 슈퍼차저(Supercharger)

대기압을 그대로 흡입시키는 것이 아니고 압력을 높여서 흡입시키는 장치의 총칭이다. 원래는 높은 하늘을 나는 비행기에서 공기 밀도가 희박한 것을 돕는 수단으로 실용화 된 것이다. 자동차에서는 스포츠카 등에서 출력을 높이기 위해서 이용했다. 터보차저가 배기 에어지를 쓰는것과 달리 엔진동력을 쓰는 것을 슈퍼차저라 한다. 터보에 비하면 랙(조작과 반응의 시차)이 거의 없는 편이다.

■ 스타팅 그리드(Starting Grid)

본선경주의 출발선을 스타팅 그리드라고 한다. 국내 서키트 경주에서는 예선 순위에 따라 출발선의 위치를 결정하고 있다. 모터 파크의 경우는 예선 1위차가 왼쪽 맨 앞열에 위치하고 순서대로 좌우가 엇갈리게 뒤쪽으로 선다. 특히 예선 1위로 스타팅 그리드 맨 앞쪽에 선 것을 폴포지션이라 하여 우승하기에 가장 유리한 위치다.

■ 스탠딩 스타트(Standing Start)

자동차들이 그대로 서 있다가 신호와 함께 출발하는 방법. 각 경기의 출발법은 레이스마다 규정으로 정하고 있다. 스탠딩 스타트 외에 다른 방법으로는 달리면서 출발하는 롤링 스타트, 플라잉 스타트 등이 있다.

■ 스푼커브(Spoon Curve)

숟가락 비슷한 모양의 커브. 여기서는 속도를 내기가 상당히 힘들다.

■ 스피드 리미터(Speed Limiter)

스포츠카 등에서 잘못되어 엔진이 과회전될 때 이것을 막기 위해 허용 회전수를 넘으면 그 이상은 돌아가지 않도록 점화계통을 끊어버리는 안전장치를 말한다. 연료계통을 끊어버리는 방법도 있다.

■ 스핀(Spin)

주행 중에 타이어의 접지력을 완전히 잃고 차가 컨트롤되지 않고 돌아버리는 상태

■ 스핀턴(SpinTurn)

스핀을 이용한 코너링 테크닉. 급격한 핸들조작, 급격한 파워 온 및 파워 오프, 사이드브레이크 사용으로 쓰인다. 언더스티어 경향이 큰 더드 주행에서 극단적으로 작은 코너를 돌기 위해 사용되는 테크닉이다.

■ 슬라이드(Slide)

본래 타이어는 노면을 움켜쥐며 달리는 것인데, 차의 속도 이상의 타이어 회전을 높이고 옆방향의 외력이 강해지면, 타이어는 노면을 움켜쥘 수 없게 된다. 이 상태가 되면 직전때는 단순히 타이어가 헛도는 것으로 그치지만 코너링때는 옆으로 미끄러진다. 이것을 슬라이드라고 한다.

■ 슬로인 패스트 아웃(Slow in Fast Out)

코너에 들어서기 전에 감속하고 출구가 가까워 지면서 액셀레이터를 밟아 가속하면서 빠져나가는 것이다. 초보 운전자 일수록 슬로인의 원칙을 지키지 않아 커브를 벗어나는 단계에서 운전이 제대로 되지 않는 경향이 있다.

코너 진입시 파셜 전개(액셀을 반쯤만 밟는 것)를 이용 낮은 속도로 진입하여, 코너 안쪽 중심점(클리핑 포인트=CP)을 통과한 뒤 코너의 출구 쪽을 향해 가속하여 나가는 주법. 차량의 균형을 유지하기 좋기 때문에 4륜 구동이나 하이파워 머신에 적합한 주행법.

■ 슬릭타이어(SlickTire)

온로드경기에서 쓰는 레이스 전용 타이어다. 트레드가 없이 밋밋한 것이 특징이다. 건조한 노면에서만 쓸 수 있는 슬릭 타이어는 접지면을 최대로 넓히기위해 홈을 모두 없앴다. F1 그랑프리 등 빠른 속도를 내는 포뮬러 경주차들은 대부분 슬릭타티어를 쓰고 있다. 고무재질(컴파운드)이 매우 부드러워 장거리를 뛸

수 없기 때문에 경기 중 자주 타이어를 바꾼다. 노면이 젖었을 때는 레인 타이어를 쓰거나 약간의 트레드를 만든 세미슬릭타이어가 쓰이지 않는다. 규정상 일반도로주행을 목적으로 만든 타이어만 쓸 수 있기 때문이다.

■ 시케인(Chicane)

속도가 빨라지는 지점에 의도적으로 장애물을 세워 감속을 유도하는 구간을 시케인이라고 한다. 안전을 위한 조치로 임시 시케인을 설치하기도 하고 고정적으로 시케인을 만들어 세워둔 서키트도 있다. 직선 구간에 시케인을 설치해 코너를 만드는 것이다. 용인 에버랜드 스피드웨이의 경우는 5번 포스트가 있는 S자 코스를 시케인 구간이라 부르기도 하지만 엄밀하게 따지면 정상 코스의 일부기때문에 시케인이라고 할 수 없다.

■ 실린더 라이너(Cylinder Liner)

주철이나 알루미늄 블록을 원통형으로 깍은 실린더는 피스톤과의 마찰로 마모되어 안쪽에 라이너, 슬리브라는 내마모성 금속통에 넣는다. 냉각수로와 접하고 있는 것을 웨트 라이너라고 한다.

■ 실린더 블록(Cylinder Block)

실린더를 가진 엔진의 본체가 되는 부분으로 실린더는 통을 의미한다. 모든 엔진 부품은 실린더 블록에 붙여진다. 이 부분에서 엔진은 보디와 결합된다. 주철이나 알루미늄 합금으로 같은 배기량이라도 기술발전에 따라 가벼워져 최근의 블록은 꽤 작고 가볍게 되었다.

■ 실린더 헤드(Cylinder Head)

실린더의 뚜껑처럼 되는 부분을 헤드라고 한다. 흡입과 배기계통, 밸브시스템, 연소실, 스파크플러그 등 엔진성능을 좌우하는 중요한 부품들이 모여 있다.

■ 실린더 헤드가스킷(Cylinder Head Gasket)

실린더 블록과 헤드를 밀폐하는 내열성이 큰 파상의 석면 섬유이다. 엔진냉각이 제대로 되지 않으면 과열되고 심하면 이 가스킷 사이로 빠져나가 엔진이 타버리는 경우가 생긴다.

아

■ 아웃 인 아웃(Out In Out)

코너링 테크닉의 기본이 되는 기법. 커브의 입구에서는 코너 바깥으로 달리다가 커브 중간 부근에서 코너 안쪽의 클리핑 포인트로 접근하고 커브를 벗어나면서 다시 코너 바깥쪽으로 방향을 잡아 달리는 테크닉이다. 이 기법을 쓰면 회전방경이 커지므로 고속으로 안전하게 커브를 돌아 달릴 수 있다.

■ 아이들링(Idling)

엔진의 부하를 걸지않고 저회전 시키는 상태를 말한다. 즉 가속 페달을 밟지않고 엔진이 공회전하고 있는 상태이다. 이때 엔진의 회전수는 엔진이 안정되어 회전할수 있는 최저속도이다.

■ 안전밸브

만일 웨이스트 게이트가 고장나면 과급압이 너무 높아져 엔진이 파괴될 위험성이 있다. 이를 막기 위해서 흡입 매니폴드에는 일정한 압력에서 열리는 안전밸브가 있다. 과급압이 너무 높아지면 저절로 열린다.

■ 압축비

각 기통의 실린더부피+연소실+연소실부피를 말하는 것으로 피스톤이 압축하는 공기의 비율. 출력을 높이기 위해서는 압축비를 크게 하는 것이 좋지만 휘발유 엔진에서는 이상 연소 문제가 있어 일방적으로 크게 할 수는 없다. 현재는 8.5~9.0대 1전도가 일반적인 압축비이다.

■ 애프터 파이어(After Fire)

엔진 안에서 완전히 연소되지 않은 가스가 배기 가스관 속에서 폭발적으로 연소하는 현상이다. 요란한 소리가 나고 심한 경우에는 머플러나 배기가스 정화장치를 손상시킨다. 공기와 휘발유의 혼합비율과 점화가 알맞지 못한 것이 원인으로 급가속이나 급감속시 일어나기 쉽다.

■ 액셀 워크(Accel Work)

달리는 중에 액셀레이터를 밟는 기술은 운전기술의 기본이다. 속도를 변화시킬 뿐 아니라 구동력을 조절하여 차의 방향까지 변화시킬 수 있다. 미세한 조절까지 할 수 있어야 한다.

■ 언더보디/사이드보디(Under Body/Side Body)

플로어 부분의 보디를 말한다. 리어 서스펜션, 트랜스미션이나 디퍼렌셜 기어 등의 구동장치가 붙어 있으며 보디 강성이라는 점에서 중요한 역할을 하고 있다. 서스펜션의 움직임이나 진동 등의 대책으로써 멤버나 보강재가 가해져 있다. 또 보디의 측면을 사이드 보디로 전복 됐을 때 변형을 최소화로 막을 수 있도록 버텨주는 것이다.

■ 언더 스티어(Under Steer)

일정한 속도로 코너를 도는 차가 스피드를 올림에 따라 앞바퀴가 바깥쪽으로 흘러 회전반경이 점점 커지는 특성. 이 특성의 차로 코너를 돌 때 핸들을 조금 꺾어야 한다. FF(앞 엔진, 앞바퀴 굴림) 방식의 차에서 흔히 나타나는 특성이다.

■ 연료탱크(Fuel Tank)

연료를 저장하는 탱크로 강판으로 만들고 내부에는 연료의 출렁임을 방지함과 동시에 강성과 강도를 높이기 위한 배플 플레이트가 설치되어 있으며 주석 또는 아연 도금을 하여 방청 처리되어 있다. 탱크의 용량은 1일 소요량을 기준하기 때문에 배기량이 클수록 크다.

■ 연료분사식

공기를 흡입하는 것은 카뷰레터식과 같지만 공기 통과량을 측정해 거기에 가장 알맞은 비율의 휘발유를 분사하는 양을 결정한다. 전자식으로 조절하는 방식 외에 기계식 연료분사인 K제트로닉도 있다.

■ 오버헤드 밸브식(Overhead Valve)

흡, 배기 밸브가 실린더 헤드에 붙어있기 때문에 OHV라고 한다. OHV에는 캠 샤프트를 밸브에 가까운 실린더 헤드내에 배치한 오버헤드 캠 샤프트(OHC)방식과 캠 샤프트를 실린더 헤드보다 낮은 위치에 놓고 푸시로드와 로커 암으로 밸브를 작동시키는 푸시로드 방식이 있으며 OHV는 푸시로드 방식을 가리킨다.

■ 오버행(Overhang)

튀어나온다는 의미를 갖고 있으나 차에서는 프론트 액슬보다 앞부분 다시 말해 측면으로 보면 타이어 중간에서부터 범퍼 앞단까지의 직선길이를 말한다. 액슬은 안쪽의 스플라인을 통해 차동기어 장치의 사이드 기어 스플라인에 끼워지고 바깥쪽은 구동바퀴에 연결되어 엔진의 동력을 바퀴에 전달한다.

■ 오벌 코스(Oval Course)

관람석에서 경주장이 훤히 보이는 달걀모양 코스로 미국 레이스 트랙의 특징이기도 하다. 회전반경이 큰 타원형 코스이므로 빠른 스피드를 낼 수 있다. 인디 500마일 레이스로 유명한 인디아나 폴리스 스피드 웨이가 대표적인 오벌코스다.

■ 오일 팬(Oil Pan)

엔진 바닥의 뚜껑과 같은 부분으로 엔진오일을 저장해 두기 때문에 오일팬이라고도 한다. 디퍼렌셜을 빼 놓으면 가장 아랫 쪽에 있어서 노면의 돌 등에 의한 변형과 균열을 막기 위해 언더 가드를 두어 이 부분을 보호한다.

■ 오피셜 카(Official Car)

레이스와 레이스 사이의 공백시간에 경주 진행요원이 코스를 확인하고 연락을 하기 위한 차로, 차에 OFFICIAL CAR 라고 써서 PACE CAR 와 구별한다.

■ 오피셜 프랙티스(Official Practice)

공식 예선, 이때의 랩 타임 순서에 따라 결승 레이스에서의 출발 위치가 결정된다. F1 레이스 등의 경우에는 결승일 이틀 전에 공식 예선이 행해지는 것이 보통이며, 공식 예선 이전의 주행은 단순히 프랙티스라 한다.

■ 온타임(On Time)

모든 것을 예정대로 진행하고 있다는 뜻.

와인딩 로드(Winding Road)

꾸불꾸불한 도로를 지칭한다. 커브가 연속되어 S자 모양으로 되어있는 지형으로 일명 트위스터 로드라고도 한다.

■ 워밍업 주행(Warming Up Run)

예선이 열리기 전에 하는 테스트 주행. 경주차의 상태, 타이어 세팅 등을 체크하고 드라이버가 코스에 적응하도록 하는 것이 목적이다.

■ 웍스 팀(Works Team)

메이커 팀을 말한다. 랠리나 투어링카 경주에서 자사의 자동차를 홍보하기 위해 메이커의 이름을 걸고 뛰는 팀이다. 팩토리 팀이라고도 한다. 메이커의 득점을 인정하는 WRC의 경우 메익스 팀이 종합 우승권을 독식하고 있다. 메이커가 직접 팀을 만들기도 하지만 전문 용역회사에 의뢰해 메익스 득점을 노리기도 한다. 자사 법인으로 출전하는 미쓰비스 랠리아트팀이 전자의 경우. 반면 스바루는 영국 프로 드라이브사를 통해 WRC에 출전하고 있다. 거대한 메이커가 용역회사를 거치는 이유는 레이스의 성격에 따라 빠르게 대응하기가 힘들기 때문이다. 이 경우 메이커는 엔진 등 일부분만을 지원하고 레이스 운영은 전문회사가 떠맡는다.

■ 원데이 레이스(One Day Race)

검사, 예선, 결승이 하루에 이루어지는 것을 원데이 레이스라고 한다. 규모가 작은 경기에서 주로 쓰이는 방식이다. 규모가 큰 레이스는 보통 결승 하루나 이틀 전에 검차와 공식예선을 치룬다. 이틀 걸리는 경기를 투 데이 레이스라고 한다. 에버랜드 스피드 레이스에서 열리는 한국 모터 챔피언쉽 레이스는 원데이, 투어링카A와 포뮬러 레이스는 투데이 레이스이다.

■ 원 메이크 레이스(One Make Race)

같은 차종으로 벌이는 레이스. 입문단계의 초심자들이 참가해 기량을 닦는 경기로 보통 개조하지 않은 차로 뛰거나 아주 적은 개조만 허용된다. 국내에서는 기아전 1천323cc이하, 대우 1천500cc이하, 현대 1천500cc이하로 규정하고 있으나 원래는 프라이드전, 르망전, 스쿠프전 같이 차종별로 구분해야 한다.

■ 원클러치 시프팅(One Clutch Shifting)

시프트다운 조작기법중 하나. 더블 클러치조작을 하지 않고 한번의 클러치 조작으로 기어 단수를 낮추는 것. 순서는 아래와 같다.

1. 클러치 페달을 밟는다.
2. 순간적으로 액셀레이터를 밟음과 동시에 기어를 한단 낮춘다.
3. 클러치를 연결한다.

최근 레이싱에서 주로 사용되는 테크닉이다.

■ 웨더 마스터(Weather Master)

전천후 타이어를 이르는 말이다. 여러 조건의 노면에 골고루 적용할 수 있는 웨더 마스터는 트레드 패턴이 웨트 타이어와 비슷하지만 타이어 컴파운드는 드라이 타이어 보다 조금 딱딱하다. 국내에서는 웨더 마스터를 사용하지 않고 크게 봄, 여름, 가을용에 컴파운드를 달리한 제품을 내놓고 있다. 웨트 타이어는 노면과 마찰열이 드라이 타이어 보다 약해 한 가지 정도만 내놓고 있다.

■ 웨이스트 게이트 방식

과급압을 컨트롤하는 장치로 배기터빈 바로 앞에서 열리는 방출밸브는 웨이스트게이트라 부른다. 이것은 배기측의 과급압이 일정한 압력이 되면

작동하며 그 이상 컴프레서가 가압되지 않도록 터빈이 움직임을 멈춰서 방출하게 된다. 배기가스는 통과하여 배기관을 흐르게 된다.

■ 웨이팅 에어리어(Waiting Area)
경주차와 드라이버, 경기 관계자들이 대기하는 장소.

■ 위닝 런(WinningRun)
체커기를 받은 뒤 천천히 코스를 한 바퀴 더 도는 것을 말한다. 체커기가 내려지면 컨트롤 라인을 통과한 차는 부득이한 경우를 제외하고는 추월할 수 없다. 경주차가 터져서 더 이상 달릴 수 없을 때는 예외다.

■ 인터셉트 포인트(Intercept Point)
엔진에 따라 과급압 컨트롤을 시작하는 시기가 다르다. 전부하, 즉 액셀레이터를 힘껏 밟은 채로 이 컨트롤이 시작되는 회전수를 인터셉트 포인트 회전이라 한다. 이 회전수가 낮은 것은 저속형이고 높은 것은 고속형이다

■ 인터쿨러(Intercooler)
터빈은 공기를 압축할 때 생기는 열 때문에 기온이 높은 여름철 등에는 충전 효율이 나빠져 일년 평균 설정을 할 수 없다. 인터쿨러는 컴프레서로 가압한 공기를 냉각하여 공기밀도를 올리는 냉각기 구실을 한다. 예전에는 레이싱카에만 쓰였지만 현재는 일반 승용차 및 디젤 차량에도 종종 사용된다

자

■ 자연흡입방식
엔진은 피스톤이 하강할 때 부압이 생겨 공기를 빨아들인다. 시동을 걸고 셀프 모터를 돌릴 때부터 이 작용이 시작되어 회전 중에 계속되면서 공기를 그대로 빨아들인다. 고회전이 되면 흡입과 배기의 저항이 늘어나 효율이 약 70%로 낮아진다. 높은 지대나 고온일 때는 공기밀도가 낮아져 성능에도 영향을 미친다.

■ 전장/전폭/전고(Overall Length/Overall Width/Overall Height)
전장은 자동차의 최전단과 최후단을 기준면에 투영시켜 차량 중심선에 평행인 방향의 최대거리다. 전폭은 자동차의 전면 또는 후면을 투영시켜 차량 중심선에 직각인 방향의 최대거리이고 전고는 자동차의 전면과 후면 또는 측면을 투영시켜 차량 중심선에 수직 방향의 최대거리를 말한다.

차

■ 차량중량(Vehicle)
일반적으로 공차중량과 차량 총중량이 있다. 공차 중량은 승객이 타지 않고 냉각수 및 오일, 연기에 90%이상의 연료 등 주행에 필요한 장비를 포함한 중량을 말한다.
차량 총중량은 승차정원 모두(1명당55kg)을 합한 중량을 말하며 성능을 표시한 경우에는 단서가 없는 한 이 총 중량을 말한다. 물이나 오일, 연료 등을 제외한 경우에는 건조 중량이라고도 한다.

■ 청킹(Chunking)
타이어와 노면의 마찰에 의해 타이어 표면이 이상고온이 되어 일부가 떨어져 나가는 상태. 이 상태로 계속 달리면 타이어 블로(tire blow)가 된다.

■ 최고출력(Maximum Power)
엔진에서 발생할 수 있는 최대 동력으로 최대 마력이라고도 한다 1분당 엔진이 몇 회전을 하면 얻을 수 있는가를 나타낸다. 엔진의 동력은 연소가스의 압력에 의하여 발생하므로 출력은 총 배기량과 피스톤이 받는 압력 및 회전수에 비례하여 커지지만 고속회전이 되면 충전효율이 저하되고 엔진 자신의 마찰에 소모되는 마력이 커져서 그 이상의 출력은 발생되지 않기 된다. 따라서 어떤 엔진의 최고 출력은 허용 최고 회전수와 이때 연소가스의 압력을 어떻게 높일 수 있는가에 따라 정해진다고 할 수 있다.

■ 최대토크(Maximum Torque)
엔진에 따라 발생되는 최대의 토크는 kgm의 단위로 나타내며 통상적으로 토크를 발생 할때 엔진 1분당 회전수(rpm)를 합쳐서 표시한다. 일반적으로 엔진의 회전수가 낮은 범위에서는 주로 밸브의 타이밍이 맞지 않거나 또한 회전수가 높아지면 흡, 배기의 타이밍이 맞지 않기 때문에 각각 토크가 적어진다.

■ 최소회전 반경(Minimum Turning Radius)
조향각을 최대로 하고 선회하였을 때 앞바퀴 외측 타이어가 회전할 수 이는 최소 회전 반경을 말하며 실제로 자동차가 장애물과 접촉하지 않고 회전할 수 있는 것은 보다 외측이므로 그만큼 여분의 공간이 필요하게 된다. 승용차에서는 4.3~5.5m가 보통이다.

■ 최종 감속비(Final Reduction Gear Ratio)
최종 감속비는 링 기어의 톱니 숫자와 구동 피니언 톱니의 숫자 비율로 엔진의 출력, 자동차의 중량, 가속 성능, 등판 능력 등에 의해 정해지며 감속비를 크게 하면 고속 성능이 저하되고 가속 성능 및 등판 능력은 향상된다. 반대로 감속비를 적게 하면 고속 성능이 향상되고 가속 성능 및 등판 능력이 저하된다. 따라서 최종 감속비는 승용차의 경우 4~6, 버스 및 트럭은 5~8로 되어있다.

카

■ 카운터 스테어(Counter Steer)
차가 밀리는 방향과 반대쪽으로 핸들을 틀어 드라이버가 원하는 방향으로 조행성을 얻는 테크닉이다. 경주차가 바른 속도로 코너에 진입할 때는 차의 특성에 따라 언더 스테어나 오버 스테어 현상이 나타난다. 이때 감속 및 조향 안정 효과를 얻기 위해 카운터 스테어를 쓴다. 스핀을 막을 수 있는 기본 기술이기 때문에 드라이버라면 누구나 카운터 스테어를 쓸 수 있어야 한다. 국내경기에서도 자주 쓰인다. 1코너 등 고속코너를 유심히 지켜보면 진행방향과 반대로 타이어가 돌아가 있는 것을 쉽게 발견할 수 있는데 바로 카운터 스테어를 하는 중이다.

■ 캔트(Cant)
도로의 커브에서 바깥쪽을 높게 하고 안쪽을 낮게 한 도로를 말한다. 원심력과 균형을 이루어 핸들을 꺾지 않아도 돌아갈 수 있다. 서키트나 테스트 코스에 있는 것은 뱅크라고 한다. 커브의 안쪽이 높아져 있는 지형은 역뱅크라고 한다.

■ 캠 샤프트(Camshaft)
4사이클 왕복형 엔진에서 흡, 배기 밸브를 개폐하기 위한 캠이 설치되어 있는 샤프트다. 흡, 배기 밸브는 크랭크샤프트가 2회전하는 사이에 각각 1회씩 개폐하므로 크랭크샤프트의 1/2의 속도로 회전한다. 주철을 사용하므로 내마모성을 좋게 하기 위하여 캠 표면만을 경화시킨 것이 보통이다. 앞부분에 설치되어 있는 타이밍 기어 또는 타이밍 체인 및 타이밍 벨트에 의하여 회전되며 디스트리뷰터를 구동하는 기어나 듀얼펌프를 움직이는 캠 등이 설치되어 있다.

■ 캬뷰레터식
휘발유 엔진은 공기를 흡입하여 그것에 휘발유를 14:1의 비율인 안개모양으로 혼합하는 장치가 필요하다. 공기가 흡입되는 통로에 좁은 부분을 만들어 공기가 빠른 속도로 통과할 때 일정량의 휘발유를 빨아들이는 원리를 이용한 것이다. 공기와 휘발유의 양을 조절하기 위해 스로틀 밸브로 공기 통과량을 변하게 만든다.

■ 컨트롤 타워(Control Tower)
코스의 컨트롤 라인 옆에 세워진 유리로 덮인 건물이 컨트롤 타워다. 레이스 운영에 필요한 부서가 모여있다. 1층은 보통 코스 관제실로 쓰인다. 모든 포스트와 전화로 연결되고, 코스의 상황을 파악하는 곳이다. 사고소식이 가장 먼저 들어오는 곳이기도 하다. 구급차, 소방차 출동명령도 이곳에서 나간다. 텔레비전 모니터가 있어 각 코너의 상황을 한눈에 알 수 있다. 2층은 경기장, 경기위원, 대회 심사 위원회실 등이 있고, 이곳에도 텔레비전 모니터가 설치되어 상황에 따라 명령이 전해진다. 3층은 게시실이다. 예선과 결선의 시간기록과 주회수를 측정하고 기록한다. 현재는 컴퓨터에 의한 자동계측 시스템이 사용되고 있다. 그밖엔 장내 방송실이 있다.

■ 컴프레서(Compressor)
흡입하는 공기의 압력을 높이는 펌프작용을 하는 날개다. 에어 크리너에서 빨아들인 공기를 고속터빈으로 압축하여 흡입, 매니폴드에 가압하여 보내는 작용을 한다. 배기 터빈과 직결된 축으로 구동되고 터빈과 짝이 되어 움직인다.

■ 코스 인(Course In)
경주차가 피트에서 코스로 들어가는 것. 피트 로드는 코스에 포함되지 않는다.

■ 코스 포스트(Course Post)
경기중인 드라이버에게 깃발신호를 보내거나 경기장과 전화연락을 하기 위한 박스. 줄여서 포스트라고 한다. 포스트와 포스트 사이는 눈으로 볼 수 있는 거리여야 한다. 그래서 사고가 생겼을 때 포스트 요원들이 의견을 주고 받을 수 있다. 에버랜드 서키트에는 10개의 포스트가 있다.

■ 콕핏(Cockpit)
원래는 비행기나 우주선의
조정석을 뜻하는데 레이싱카의 운전석도 콕핏이라 부른다.

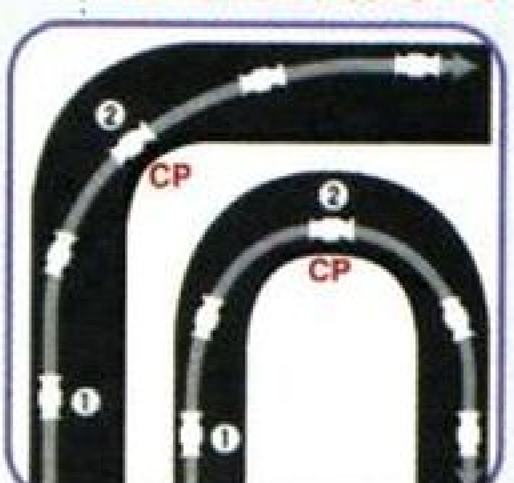
■ 퀄리파잉(Qualifing)
단어 뜻은 '자격'이지만 레이스에서는 예선이란 뜻이다. F1의 경우 금요일과 토요일 두 차례 퀄리파잉을 가졌지만 96년부터 토요일 하루 예선을 치른다. 보통 30분 정도 달려 가장 빠른 랩타임으로 순위를 매긴다.

■ 퀄리파이 타임(Qualify Time)
예선통과의 기준이 되는 시간.

■ 크랭크 케이스(Crank Case)
흔히 실린더는 블록과 일체로 되어 있으나 수평 대향식 등에서 분해할 수 있다. 그리고 이때는 블록에 해당되는 부분이 크랭크 케이스가 된다.

■ 크래쉬(Crash)
경기도중, 선수의 실수나 자동차의 고장 등에 의해 코스를 벗어나 가드레일 등에 충돌하는 것을 말한다. 또한 코스 위에서 경주차끼리 추돌하는 경우도 크래시라고 부른다.

■ 클리핑 포인트(Clipping Point)



▲회전각을 줄이며, 가속 구간을 늘린다

코너링 때 안쪽에서 가장 안쪽이 되는 지점을 클리핑 포인트라고 한다. 코너 정점에서 조금 앞쪽 지점에 있다. 이것을 스치는 코너링은 로스가 적다.

■ 클래스(Class)
국내 경주차 규정은 엔진용량에 따라 경기를 구분하고 있다. 원메이크는 배기량 1천500cc 이하, 투어링카 B는 1천500이하, 투어링카 A는 1천600cc 이상의 양산모델을 대상으로 한다. 이 같은 경기구분을 클래스라 표현한다.

타

■ 타이어 배리어(Tire Barrier)

지름이 같은 타이어 3개를 나란히 놓아 만든 안전장벽. 타이어는 단단하게 고정시키고 높이가 75cm 이상 되어야 한다. 닳은 타이어는 충돌저항이 적어 효과가 떨어지므로 새 타이어를 쓰는 것이 좋다. 레디얼 타이어를 쓰면 강도가 높아 타이어 장벽이 무너지는 것을 막을 수 있다.

■ 터보(Turbo)

터보라고 하는 것은 터보 차저가 달린 엔진의 총칭이다. 엔진은 원래 자연 흡기인데 대기 기압을 강제로 올려 강제로 엔진에 흡입시키는 방법이 터보이다.

가솔린엔진 터보 장착은 약 20년 전부터 사브를 시작으로 일본 메이커들과 유럽 메이커들 그리고 수많은 해외튜너들이 즐겨 장착하고 있다. 국내 차량중 가솔린 엔진 터보 장착 차량으로 유일했던 스쿠프도 터보 차저 엔진 NA 알파 엔진보다 27마력 높았다.

주로 레이싱카 엔진에서 쓰이며 소형화된 터보를 두개 사용한 것이다. 소형화하여 두개를 사용한 터보 레그를 적게 하는 효과가 있다. 동력을 엔진에서 나오는 배기가스에 의해 조달하기 때문에 실제로는 액셀을 밟는 것 보다 몇 박자 타이밍이 느리다. 이것을 「터보 랙」이라고 한다. 더구나 갑작스럽게 파워가 변동되기 때문에 파워를 조절하기 힘들어진다. 처음부터 안정적인 과급이 되지 않기 때문에 어느 순간에 급하게 힘이 들어가는 것이다. 특히 저속의 기어에서는 NA차량보다 낮은 가속력을 가진다. 하지만, 고속에서는 강한 모습을 보인다. 중저속 중심의 코너가 많은 곳에서는 힘을 발휘하게 어렵다.

■ 터보차저(Turbo Charger)

터보란 터빈을 뜻하는 것으로 일반차량은 엔진이 내뿜는 배기가스 에너지를 보통 배기관으로 방출하고 있으나 터보차저는 이 배기압으로 터빈을 돌려 대기 압력을 올린다. 배기관에서 나온 배기가스는 터빈 날개에 부딪쳐 1분에 10만회나 회전한다.

■ 터빈(Turbine)

배기 매니폴드 출구에 위치하고 있고 배기가스의 속도에 따라 회전하는 날개다. 저 회전 때는 회전이 느리고 가속되어 배기 가스량이 늘어나면 고회전이 된다. 배기가스가 고열에 노출되어 내열성이 필요하며 또 매분 10만회이상의 고회전에서 밸런스가 좋은 정밀 가공된 날개가 필요하다.

■ 턱인(Tuckin)

FF방식의 차나, 4WD 대부분의 차는 코너링때 필요 이상으로 가속하면 타이어의 코너링 아웃으로 이행된다. 이 때 액셀 페달에서 발을 풀어 타이어의 코너링 포스를 복원함으로 턱인이라고 부른다. FF차나, 4륜 구동차에서는 매우 중요한 테크닉이다.

■ 텐셔너(Tensioner)

벨트 구동식이나 체인 구동식에서 벨트나 체인이 늘어지게 되면 밸브의 개폐시기가 틀려진다. 그러므로 유압이나 스프링의 장력을 이용하여 자동적으로 팽배해지도록 장력을 조절하므로 밸브 개폐를 정확하게 한다. OHC, DOHC는 크랭크 샤프트와 캠 샤프트가 떨어져 있어서 긴 체인이 필요하다. 긴 체인을 고회전으로 돌리면 원심력 때문에 부풀어올라 케이스에 부딪히게 되어 도중에 부풀어오르지 않도록 스프링이나 유압으로 막는 것이다.

■ 투어링카(Touring Car)

일반 시판차를 투어링카라 하고 그룹 A, 그룹 B로 나뉜다. 그룹 A는 연간 최소생산대수 5천대, B는 200대인 4좌석 이상의 차를 가리킨다. 용인에서 열린 챔피언 시리즈의 경우 투어링카는 연간 2천500대 이상 생산, 판매되는 4좌석 이상의 자동차를 규정에 맞춰 개조한 승용차를 말한다. 투어링카A는 배기량 1천 600cc 초과, B는 1천 600cc 이하로 구분했다.

■ 튠업(TuneUp)

엔진의 성능이 최대한으로 발휘하도록 하는 조정작업으로 엔진 파워의 향상을 뜻하기도 한다.

■ 트랙(Track)

트랙은 경주차들이 달리는 코스를 말한다. FIA는 넓이 11~15m 이내, 길이 7Km를 넘지 않도록 규정하고 있다. 용인 모터 파크는 길이 2.4Km로 서키트로는 작은 편이다.

■ 트레드(Tread)

좌우 타이어 중심간의 길이를 말한다. 따라서 프론트와 리어의 치수가 다른 차도 있다. 트레드가 큰 쪽이 코너링 성능은 일반적으로 향상되나 휠 베이스와의 밸런스를 생각하지 않으면 안된다. 트레드와 휠 베이스가 차의 치수나 레이아웃을 결정하는 기본이 된다.

■ 트윈터보(TwinTurbo)

주로 레이싱카 엔진에서 쓰이며 소형화된 터보를 두개 사용한 것이다. 소형화하여 두개를 사용한 터보 랙을 적게 하는 효과가 있다.

파

■ 파셜(Partial)

일명 반개라고 한다. 엔진 액셀을 풀로 열지 않고 반정도만 조절해 파워를 조절하는 방식이다. 엔진브레이크가 걸리기 때문에 미세한 컨트롤이 가능하다. DC의 훌륭한 LR아날로그 트리거로 충실히 재현되어있다.

■ 파워 드리프트

코너링중에 앞바퀴가 미끄러지기 시작했을 때 뒷바퀴에 지나치게 큰 구동력을 걸어 드리프트의 계기를 삼는다. 모든 드리프트는 타이어에 의지하고 타이어를 의도적으로 균형에 맞게 미끄러지게 하는 기술이다.

■ 파워 온/오프(Power on/off)

주행상태일 때 액셀레이터를 여는가 닫는가에 따라서 구동력이 달라지고 차가 가속 또는 감속된다. 언제나 액셀레이터의 움직이는 범위를 모두 열거나 닫는 것은 바람직하지 않다.

■ 페인트 모션(Paint Motion)

상대방을 현혹시키는 행위. 예를 들어 오른쪽으로 추월하는 척하면서 실제로는 왼쪽으로 추월하는 등의 운전행위를 말한다. 차의 성능과 드라이버의 테크닉이 비슷하다면 쉽사리 추월할 수 없으므로 페인트 모션을 이용하여 앞서 달리는 차의 허점을 찌르는 작전을 쓰게 된다. 실제로 하중이동의 효과를 위해 사용하기도 한다.

■ 포스트(Post)

코스 포스트의 준말. 경기중 코스워원이 배치되어 경주차에 신호를 보내고 경기장과 전화연락도 하는 박스. 항상 사고에 대비해야 한다. 포스트와 다음 포스트는 반드시 눈으로 확인할 수 있는 거리여야 한다.

■ 폴투 피니시(Pole To Finish)

예선에서 가장 좋은 기록으로 1위를 차지한 출발위치를 폴포지션이라 한다. 폴포지션에서 출발한 드라이버가 본선 레이스에서도 선두를 지켜 가장 먼저 체커 플래그를 받는 것이 폴투 피니시다. 폴투윈이라는 표현도 쓴다.

■ 폴포지션(Pole Position)

예선에서 가장 좋은 성적을 올린 드라이버는 결승 레이스 때 가장 앞자리에서 출발하게 된다. 1열의 가장 유리한 그리드를 폴포지션이라 한다. 서키트의 주행방향과 1코너의 위치에 따라 왼쪽, 또는 오른쪽 그리드가 폴포지션이 된다. 폴포지션에서 출발해 1위로 골인하는 것은 폴투 피니시라고 한다. 추월이 쉽지 않은 코스에서는 폴포지션이 우승에 무척 유리하다.

■ 프론트 보디/리어 보디(Front Body/Rear Body)

프론트 보디는 엔진이나 전륜 서스펜션, 라디에이터, 스티어링, 기어박스 등 을 설치 할 수 있고 여러가지 강성을 지니고 있다. 또한 충돌했을 때 그 에너지를 흡수, 실내에 탄 사람들을 보호하는 것이 설계상 주요한 포인트가 된다. 리어 보디는 세단이나 해치백, 왜건 등 스타일에 따라서 그 형태가 달라진다.

■ 프릭션 로스(Friction loss)

엔진이 회전할 때 마찰저항으로 생기는 손실이다. 이것이 크면 그 만큼의 낭비가 있게 되어 연료를 절약하는 엔진 설계에서는 이 같은 내부 손실을 더는데 힘을 기울인다. 또 출력을 높이기 위해서도 이 손실을 적게 해야 한다.

■ 플라잉(Flying)

날다라는 뜻이지만 레이스에서는 신호에 앞서 튀어나가는 것을 말한다. F1의 경우 경주차마다 센서가 달려있고 이 센서의 신호가 컨트롤 타워와 계측실로 전송되기 때문에 미세한 플라잉 스타트도 잡아낼 수 있다. 하지만 국내 온 로드 경기에서는 이 같은 센서 시스템이 없어 심판이 판정하게 된다. 플라잉으로 판정되면 한 바퀴돈후 자신의 출발위치를 비워놓고 맨 뒤에서 달리거나 페널티를 받게된다.

■ 플랫 아웃(Flat Out)

경주차가 슬로틀 밸브를 최대로 연 상태로 달리는 것을 말한다. 쉽게 말하면 액셀페달을 끝까지 밟고 질주하는 상태다. 용인 에버랜드 스피드 웨이의 겨우 직선로가 450m밖에 안되고 오르막길이어서 플랫 아웃 상태는 10~20초 정도이다. 이에 비해 직선로가 긴 서키트에서는 아웃시간이 길어지고 최고 속도도 높아지게 된다. 95년 F1 GP독일 그랑프리에선, 최고속도가 351km이상이 나오기도 했다.

■ 피스톤 링(Piston Ring)

피스톤 둘레의 기밀을 유지하기 위한 링이다. 스프링의 성질을 가지고 있어서 바깥쪽으로 넓어져 실린더와 피스톤 틈새로 압축이 새어 나가지 않게 한다. 한 개만으로는 샐 염려가 있어 몇 개를 동시에 쓴다. 맨 아래쪽 링은 거꾸로 엔진오일이 연소실로 올라오지 못하게 한다.

■ 피트(Pit)

서키트에서 경주차의 정비와 세팅, 타이어 교환, 연료공급 등을 하는 장소다. 흔히 관객들이 보기 좋도록 메인 스탠드 건너편 직선구간에 자리잡는다. 장거리 내구레이스에서는 경주차가 자주 들락거리기 때문에 피트가 붐빈다. F1에서는 피트 스톱 시간에 따라 승패가 결정될 수도 있기 때문에 트랙에서 벌이는 레이스보다 관심을 끌기도 한다. 피트는 이밖에도 팀들이 작전을 세우고 상황을 체크하는 사령탑 구실도 한다. 피트에 들어오는 것을 피트 인, 나가는 것을 피트 아웃이라고 한다.

■ 피트 개러지(Pit Garage)

피트와 비슷한 뜻이지만 엄밀히 따지면 경주차와 공구를 보관하는 곳이다. 줄여서 개러지라고 불린다. 팀의 전술과 노하우가 집중된 곳이므로 방송카메라와 기자들의 접근이 허용되지 않는다.

■ 피트 레인(Pit Lane)

달리던 경주차가 정비, 급유, 타이어의 교환, 드라이버 교대(내구레이스의 경우) 등을 위해 피트를 드나들도록 만든 통행로다. 피트 레인은 폭이 넓어야 하고 입구와 출구가 고속으로 달리는 경주차를 방해하지 않게 설계되어야 한다. 피트 레인에는 속도제한이 있어 이를 어기면 페널티가 주어진다.

■ 피트 스톱(Pit Stop)

정비, 타이어 교환, 급유 등을 위해 경주차가 피트에 들어와(pit in) 정해진 자리에 정지하는 것을 뜻한다. 만약 자기팀의 피트를 지나 멈출 경우 후진기어를 쓸 수 없기 때문에 엔진을 끄고 경기진행요원의 허락을 받아 피트요원이 차를 밀어 제자리로 되돌아가야 한다.

■ 피트 크루(Pit Crew)

감독, 매니저, 미캐닉 등 피트에서 레이스를 지켜보면서 팀 드라이버를 지원하는 사람을 피트 크루, 또는 피트맨이라 부른다. 피트 크루의 인원수는 각 레이스의 특별규칙에 때라 제한된다. 보통 내구레이스에는 최고 8명, 스프린트 레이스에는 3~5명으로 제한하고 있다.

■ 피트 클로즈드(Pit Closed)

피트 로드의 출구가 닫혀있는 상태를 말한다. 피트에 대기하고 있는 차가 경주에 나가는 시간은 정해져 있다. 이 시간을 정하지 못했을 때는 스타팅 그리드에 서지 못하고 피트 스타트를 하게 된다. F1에서는 레이스출발 30분전에 피트로드의 출구가 열리고 15분 전에 닫힌다. F3000은 워밍업 주행이 끝난 다음 피트로 돌아가 포메이션 랩을 위해 더미 그리드로 나갈 때 피트 아웃한다. 시간이 짧게 주어지므로 워밍업 중 트러블이 생기면 피트 스타트밖에 할 수 없다.

하

■ 하프스핀(Half Spin)

경주차가 미끄러질 때 완전히 한 바퀴 돈 정도는 아니지만 그와 비슷하게 비틀거리는 상태를 말한다. 하지만 이 정도로도 경주차는 휠 얼라이먼트가 틀어지는 등 큰 영향을 받게 된다. 세가 GT에서는 차량이 받는 데미지로 받는 자동차 제조사의 이미지 손상을 생각해 물론 이러한 일로 피해를 입지 않는다.

■ 핸들링(Handling)

여기에서 핸들링이란 컨트롤이라는 뜻이다. 특히 커브에서 일어나는 현상에 대한 컨트롤 성능의 우월을 말한다.

■ 헤드커버(Head Cover)

실린더 헤드 위에 덮는 뚜껑으로 팬 커버라고도 한다. 보닛을 열면 엔진의 머리부분 같이 보이는 것으로 요즘에는 장식을 곁들인 것도 많다.

■ 헤어핀(Hairpin)

커브를 돌자마자 반대로 급격히 꺾인 급커브이다. 여성용 머리핀 같이 생겼다고 해서 붙여진 이름이다. 서키트에는 보통 한 두 군데씩 있고 보통도로에는 많은 편이다.

■ 호모로게이션(homologation)

공인된 국제자동차경주에 참가하려면 양산 모델에 경주차 인증이 필요하다. FIA의 경주차 인증을 호모로게이션이라고 한다. 호모로게이션은 연간 일정대수 이상 만들어진 이상 만들어진 양산모델에 주어지는 것으로 파리-다카르 랠리를 비롯한 국제규모의 경기 참가에 필수적인 조건이다. 국산차들이 호모로게이션을 받으려면 KAA를 통해 FIA에 신청서를 제출해야 한다.

■ 화이트 라인(white Line)

피트 앞에 그려져 있는 하얀 선. 피트와 화이트 라인까지가 차가 정차하는 곳이고, 화이트 라인으로부터 레이싱 코스에 가까운 옐로우 라인 또는 가드레일까지는 피트 인과 피트 아웃을 위한 피트 로드이다.

■ 홈스트레치(Home Stretch)

그랜드 스탠드 앞에 있는 레이싱 코스의 직선부분. 타원형 코스에 많이 이용되는 레이아웃이다.

■ 휠베이스(heel Base)

전후 차축 중심점간의 길이를 말한다. 이 길이가 긴 쪽이 승차감에서 좋다고 말하고 있으나 차의 크기에 따른 제한에 좌우되는 것은 말할 나위 없다. 소형차에서는 리어 휠을 될 수 있는 데로 뒤쪽으로 두어 휠 베이스를 조금이라도 늘리려고 한다. 축거라고도 하는 휠 베이스의 길이가 차의 크기 그레이드에 하나의 기준이 된다라고 보는 경향도 있다. (차축: 2개의 바퀴를 연결하는 축으로 종감속 기어장치의 사이드 기어 스플라인과 바퀴의 허브를 연결하여 엔진의 동력을 전달하여 구동 바퀴를 회전시키는 축을 말한다.)

■ 휠스핀(Wheel Spin)

너무 큰 힘이 걸렸거나, 노면의 마찰계수가 적을 때 바퀴가 헛도는 것. 호일 스핀이라고도 한다.

■ 흡기포트/배기포트

실린더 헤드내부에 각 실린더 밸브로부터 나와 있는 원통모양의 흡입, 배기 통로이다. 이 부분의 흐름이 부드러워 지면 그만큼 성능이 좋아지기 때문에 엔진 튜닝은 포트연마부터 시작된다.

■ 흡기 매니폴드/배기 매니폴드

흡기 다기관은 혼합기를 각 실린더에 안내하는 통로이다. 실린더 헤드의 측면에 설치되어 있으며 각 실린더에 혼합기가 균일하게 분배되도록 하고 연소가 촉진하도록 와류가 발생되어야 한다. 흡기 다기관의 지름은 클수록 흡입효율이 양호하나 혼합기의 흐름 속도가 느려져 희박해 지므로 실린더 지름의 25~35%가 적당하다. 배기 매니폴드는 각 실린더에서 배출된 배기가스를 모아 이그조스트 파이프로 보내는 관으로서 자동차의 고출력 엔진에서는 1,000˚C이상이 되므로 내열 초합금이 쓰인다. 매니폴드 모양이 엔진성능에 미치는 것은 말할 것도 없다.

■ 히트 레이스(Heat Race)

하나의 레이스를 히트1과 히트2의 2히트로 나누어, 두 히트의 포인트 합계가 가장 빠른 사람이 우승하고, 그 아래로는 포인트와 타임 순으로 입상자를 결정하는 방식의 레이스. 또는 같은 클래스 참가차량을 2개의 조로 나누어 레이스를 치르고, 각 조에서 상위 입상자를 뽑아 제3 레이스에서 승패를 가름하는 방식의 레이스를 말한다.

■ 힐 앤 토우(Heel &Toe)

레이싱 테크닉의 하나. 힐은 발뒤꿈치, 토우는 발가락의 뜻이다. 즉 오른쪽 발꿈치로 액셀러레이터, 오른쪽 발가락 끝으로 브레이크 페달을 동시에 밟고 왼발로 클러치 페달을 밟아 시프트 다운을 하는 감속 테크닉이다. 이에 따라 제동거리를 크게 줄일 수 있다. 세가GT에서는 단지 오른손과 왼손의 검지로 액셀 브레이크를 조절, 엄지로 트랜스미션을 조작하는 마이너한 조작으로 쉽게 이 테크닉을 사용할 수 있다.

힐 클라임(Hill climb)

스피드 행사의 하나. 언덕과 산길의 오르막길의 일정구간을 한 대씩 달려 시간을 재어 경쟁한다. 또한 랠리에서 오르막길을 달리는 것도 힐 클라임이라 한다. 오르막에서는 제동성능이 향상되므로 코너링할 때 제동거리의 목측을 정확히 해야하고, 중심점의 후방 이동에도 신경을 써야 한다. 앞바퀴 굴림차는 가속할 때 앞바퀴의 휠 스핀이 일어나기 쉬우므로 유의해야 한다.

ETC

■ 2밸브(Two Valve)

흡입용과 배기용으로 각각 하나씩 구성된 2밸브를 말하는 것으로 가장 일반적인 형식이다. 피스톤이 내려올 때의 부압으로 혼합기가 연소실에 흡입된다. 흡입밸브는 피스톤이 올라가는데 따라 배출되는 배기가용 배기 밸브보다는 크게 하는 것이 일반적이다.

■ 3밸브(Three Valve)

흡입밸브만을 둘로 한 중간방식. 연소실 모양 때문에 특별하게 3밸브로 할 때도 있다. 성능은 2밸브와 4밸브의 중간이 된다.

■ 4밸브(Four Valve)

DOHC에서는 밸브 관성의 무게를 줄이고 흡입과 배기의 효율을 좋게 하기 위해서 지름이 작은 밸브를 2개씩 사용해 4밸브로 한다. 같은 연소실이라 한다면 큰 밸브 하나 보다는 큰 면적을 얻을 수 있어 유리하긴 하지만 구조가 복잡해진다.

■ ASN

'Authority Sporting National'의 약자로 FIA에 의해 공인된 각국의 모터 스포츠 총괄 단체를 의미한다. 우리나라의 ASN은 'KARA'이다.

■ ECU

'Electronics Control Unit'는 블랙박스라고도 한다. N1 등 레이스의 카테고리에 따라서는 주최자가 지정하는 부품을 쓰거나 대회 당일 주최자가 준비해서 빌려주는 ECU를 쓸 수도 있다.

■ FIA

국제자동차연맹인 'Federration International de l'Automobil'의 약자다. 세계 최대의 모터 스포츠 기구 조직이다. 공인된 각국 자동차 단체를 총괄하는 유일의 국제기구로 F1 그랑프리를 비롯한 각종 자동차경주의 규정을 만들며 경주차에 대한 호모로게이션, 드라이버들의 국제 라이센스 등을 발급한다. 전체적으로는 로드 서비스를 포함한 자동차 전반에 걸쳐 폭넓은 역할을 한다. 산하에는 스포츠위원회인 CIS(Commission International Sporting)를 두고 있다.

■ G

Gravity. 즉, 중력의 이니셜로 차량의 운동에 따라 차량과 운전자가 받는 힘, 종 압력을 말한다. 가속 시에는 뒤로, 감속 시에는 앞으로, 코너링 시에는 코너 바깥쪽으로 힘을 받는다.

이러한 힘에 의해 차량의 하중이동이 이루어지며, 노련한 레이서는 그 힘을 이용하여 코너링을 한다. 이 G를 견디기 위해 레이싱 카의 자리에는 특수한 지지대가 있는 시트가 있고, 레이서는 X자형 벨트를 착용한다.

■ RAC

'Royal Automobile Club'의 약자. FIA 공인단체로 영국의 모터스포츠를 총괄한다. 오랜 역사를 지녔고 본부가 영국에 있다. RAC는 국제 스포츠계에서 큰 힘을 발휘하고 WRC의 최종전으로 열리는 RAC 랠리와 영국 투어링 레이스가 유명하다.

■ SCCA

'Sports Car Club of America'의 약칭. 미국내의 로드 레이스를 주최한다.

■ WTC

'World Touring car Championship'의 약자로 세계 투어링카 선수권전을 뜻한다.

분석 후기

GT2에 이어서, 역시나 자의에 불타서 분석한 레이싱 게임이다. 솔직히 게임을 처음 잡했을 때는, 이건 그란투리스모 아류일 것이다고 생각했었다. 그러나 역시 세가는 그런 구차한 일은 하지 않았다. 드라이빙이 아닌 레이싱 시뮬레이터를 표방하며 나신 게임답게, 게임을 하면 할수록 세가 랠리 2에서 느꼈던 코스의 명렬한 공략 감각이 되살아났던 것이었다. 그리고 월드 스피드 킹의 자리를 차지할 때쯤 느낀 것은, 이 게임은 또한 스커드 레이스와 상당히 유사하다는 것이었다. 300km/h의 세계를 느끼며 정말 컨트롤하기 난해한 차량들을 몰면서 스커드 레이스의 리얼한 브레이킹 감각과, 스핀을 맛볼 수 있었다(참고로 스커드 레이스의 부제는 세가 SUPER GT).

역시 다시 한번 느낀 것이지만, DC의 컨트롤러는 완벽한 레이싱 컨트롤러가 아닌가 싶다. 잘숙한 L과 R의 조화와 아날로그 스틱의 미세함이 부드럽고 연속적인 조작감을 이루어냈다. 3박자가 사인곡선을 이루며 조합된다고 할까. 또한, 고속 코너에서의 진동이 오는 상태에서 아날로그 스틱의 좌표를 유지하기 위한 긴장감은 이루 말할 수 없을 정도. 자칫 잘못하면 스핀 해버리는 고속 코너의 공포감이 잘 나타나있다.

또한, 조립 편의를 위해 약하게 디자인된 R트리거가, 부서졌을 때도 무리 없이 사용할 수 있게끔, 옵션에서 아날로그 입력 양을 조절할 수 있게 한 것도 마음에 든다(R트리거가 부러졌지만, 2일 밤낮을 버텼다). 아날로그가 조금만 움직여도 100%로 반응하게 할 수 있어서 아주 좋은데, 역시 깊은 맛을 따라가지 못해서 결국 구입하고 말았다.

음악 또한, 그란투리스모와 유사한 분위기를 낼 거라 예상했지만, 루프를 완벽히 살용한 밝은 메뉴음악, 스테이지 감각에 맞는 경쾌한 비트의 음악과 장난스러운 리듬, 무아지경의 신비한 느낌, 그리고 속도 속으로 빨려 들어가는 기분은 게임에 맞게 음악이 만들어졌음을 충분히 알 수 있게 한다.

또한 그래픽 처리에 있어서도, 비록 60프레임 풀 프레임은 아니지만 그란투리스모(PS2용 그란투리스모 2000 체험판 포함)에서는 느낄 수 없었던 부드러움을 주었다. 차량의 움직임만은 너무나도 섬세하게 표현되어있다. 또한, RX-7 마쯔모토 키요시 버전에서 보면 알 수 있듯이, 텍스처의 질감이 너무나도 뛰어나고 유사 레이 트레이싱 기법도 절제되게 사용하여 사실적인 보디와 머플러를 보여주었다.

분석에 도움을 주신 많은 분들에게 감사드리며, 특히 주행 데이터를 메일로 보내주신, 그리고 NET에서 테크닉 강의를 해주신 요코상, 리플레이 데이터 저장에 도움을 주실 뻔한 나우로딩님, GD에 6cm짜리 기스가 나서 부팅 불능에 빠진 저에게 선뜻 GD를 렌탈해주신 무무상인님께 감사드립니다.

GAME POWER

2000년 5월호 별책부록



삼보컴퓨터
www.trigem.co.kr
컴퓨터는 전문기업이 잘 만듭니다
• 능률협회 '99 World Best Awards선정
• 국내생산 년 540만대
• 미국 컴퓨터 시장 점유율 3위
• 일본 컴퓨터 시장 점유율 3위
• '99 16개부문 히트상품 선정
DREAMS COME TRUE
속도를 지배하는 컴퓨터가
디지털세상을 지배한다
인터넷 스피드업
삼보드림시스
intel inside pentium III
드림시스EZ
Dreamsys EZ 6860 Pentium® III 600MHz
인터넷을 통해 컴퓨터를!!!
http://shop.trigem.co.kr
삼보 One · Call 서비스/교육접수 서울 02 365 3535 전국 080 535 3535
6개월 무이자는 기본, 최장 24개월까지 장기할부 가능!
현재 최강에서 미래 최강까지!
드림시스EX 7650 Pentium® III 650MHz
드림시스 eX
2년후 무료 업그레이드!
드림시스 Change Up
초슬림형 파워 PC!
Dreamsys S5460 Celeron™ 466MHz
드림시스 Book PC
슬림은 기본, 알고 강한 노트북!
드림북 M시리즈
작고 강한 흑백레이저!
eLaser 2000G
네트워크에 강한 흑백레이저!
eLaser 4000PS
완벽한 칼라이미지 재현!
스캐너 600P+